מחשבים וכיף

נובמבר 98, גיליון 83

ירחון המחשבים המוביל לנוער ולמשפחה

Copyright
זכויות יוצרים



פוקוס דיגיטלי
צילום ממוחשב

על דרקונים, מבוכים ושאר מפלצתונים
האבולוציה של משחקי התפקידים בעידן הממוחשב

DVD
טכנולוגיית העתיד בווידאו אודיו ומחשבים



מחיר 27 ₪ [כולל מע"מ]
כולל תקליטור
באילת 23.10 ₪ ISSN 2970-7287

מחשבים וכיף

חוגי מחשבים

לילדים
לנוער
למבוגרים



- למידה נתמכת מחשב במקצועות שונים
- הכרת המחשב ו-OFFICE למתחילים
- OFFICE 97 למבינים ומתקדמים
- פיתוח אתרים באינטרנט
- הקניית תרבות המחשב ופיתוח יצירתיות
- מולטימדיה ופיתוח משחקי מחשב באמצעות מחולל
- מולטימדיה ואנימציה ממוחשבת
- אינטרנט לכל
- פיתוח אתרים באינטרנט
- תכנות בשפת Pascal
  או Visual Basict
  C ו- ++ C

בסמינר אפעל ברמת אפעל
בראשון לציון (בי"ס נחלת יהודה)
ברחובות (בי"ס ויצמן)



פתיחת החוגים במהלך חודש נובמבר

ניתן להזמין חוגים גם במקומות נוספים בכל חלקי הארץ

לפרטים: מחשבים וכיף רחובות, טל' 08-9364994 פקס: 08-9364786

חנוכה 15-18.12.98

סדנת מחשבים וכיף

האם כבר נרשמת?
צלצל עוד היום
והבטח את מקומך!!!

- במכללת אפעל
רמת אפעל
[ליד תל השומר]

בתכנית:
- תכנות
- מולטימדיה
- פיתוח אתרים באינטרנט
- פיתוח משחקי מחשב
- תחומי העשרה

4 ימים של פעילות ממוחשבת, חברתית ומאתגרת!!!

הקייטנה שאסור להחמיץ

מחשבים וכיף: טל' 08-9364994 פקס: 08-9364786 ת.ד. 675, רחובות

עורך ראשי: בני פיינשטיין
עוזר עורך: חגית סמואלס
"משחכיף" דורון ניר
עריכת הלשון: לאה תלמי
עיצוב גרפי: דפנה גילת
גרפיקה: נורית הדדי
מאייר: ליאור צור

שמות המשתתפים בגיליון מס' 83 הם: (לפי סדר הא"ב)
קלאודיה אהובי, כפיר אלפנדרי, ברק בירקנטל, נועם ברנשטיין, גיא גזית, אסף הוכמן, חגית נבון, דורון ניר, גל סער, שלמה קופר, רועי קירשנבאום, שמוליק קליין, יובל רוזנברג, קובי שחר

מנהל פרסום: יהודה לסינגר
שיווק, מנויים ופרסום: חנה פיינשטיין אפרת לוי,
מזכירות: טלי שיטרית,
הדפסה, כריכה: דפוס המקור
אימפוזיציה ולוחות: "טוטל גרפיקס"

כתובת המערכת ומחלקת מודעות
מערכת: הרצל 163 ת.ד. 675 רחובות
טל: 08-9364994 פקס: 08-9364786
E-mail: comfun@inter.net.il

קוראים יקרים,

ראשית, ברצוננו להתנצל על האיחור הרב בהופעת הירחון בחודש אוקטובר. הסיבות לכך היו רבות, והן נגרמו הן בעטיים של החגים שהתפרסו על פני החודשים ספטמבר ואוקטובר, והן בגלל שרשרת של תקלות, שבחלקן לא היו תלויות בנו.

מערכת הירחון ואנוכי, באופן אישי, נעשה כל מאמץ להקדים בחודשים הקרובים את הופעת "מחשבים וכיף", במטרה שישוב ויופיע בתחילת כל חודש.

העתקת תוכנות הפכה מזה שנים רבות למכת מדינה, ולא בכדי נחשבת ישראל ל"מדינה של תקליטון אחד" או כיום - של תקליטור אחד. מכירת ה-CDR לשכפול תקליטורים היא המונית, והעתקת תקליטורים מכל הסוגים הפכה לשגרה.

התופעה הזאת מהווה בומרנג לכל משתמשי המחשב, כי בסופו של דבר, ככל שיקנו פחות תוכנות, כך תלך ותפחת השקעת החברות בהן, וכולנו, כצרכנים, נצא מפסידים.

אך מעבר לכך, משתמשים שלא רוכשים את התוכנה באופן חוקי, אינם זכאים, כמובן, לתמיכה ולסיוע, שערכם הוא רב מאוד, ולעתים קרובות הוא אף עולה על מחיר התוכנה.

קשה במיוחד לשאת בשלוות נפש את התופעה של מכירת תוכנות מועתקות על ידי גורמים מפוקפקים. כשאנו קונים תוכנות כאלו, ייתכן ואנו חוסכים כסף, אך בסופו של דבר אנו עלולים להיות שותפים לדבר עבירה, ולטווח רחוק אנו פוגעים בעצמנו.

בכתבה הפותחת גיליון זה אנו עוסקים בהרחבה בנושא חוקיותן של תוכנות ואף מביאים בפניכם את תגובות לכך.

כמו כן, תוכלו למצוא בגיליון כתבה העוסקת בטכנולוגיה החדישה של ה-DVD. טכנולוגיה זאת תלך ותתפוס מקום נרחב , והיא מחברת בין כונן התקליטור במחשב למכשיר הווידאו והקומפקט דיסק הביתי. בסך הכול, בעתיד הקרוב יהפוך המחשב שבבית מרכז לבידור, למשחק ללימוד ולתרבות, וזאת בנוסף להיותו כלי לאחסון ולעיבוד מידע לצרכים שונים בבית ובמקום העבודה.

בגיליון הנוכחי המעטנו במספר הסקירות על המשחקים וזאת מתוך ציפייה להופעת להיטי סוף השנה וחג המולד, שעליהם נדווח וחלק מהם נסקור, כבר בגיליון הקרוב של "מחשבים וכיף".

אנו מזמינים אתכם להמשיך ולכתוב אלינו, הן לכתובת הדואר האלקטרוני שלנו והן לכתובת המערכת.

שלכם,
בנימין פיינשטיין,
עורך הירחון.

[redacted]

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

לכבוד: מחשבים וכיף
בני פיינשטיין
גיא גזית

אוקטובר-98

הנדון: מכתב תודה והערכה.

מר פיינשטיין שלום רב,
בשם חברת HP ישראל ברצוני להביע את תודתי והערכתי העמוקים על הכתבה המקיפה שפרסמתם על חברת HP בעיתונכם.
HP היא חברת ענק, עתירת טכנולוגיות ומוצרים ומגמות משתנות, שגם עיתונאים מנוסים מתקשים לעקוב אחריהם כהלכה. כתבכם גיא גזית הצליח לתאר באופן מרשים ביותר הן את ההתפתחויות הטכנולוגיות, הן את יישומם במוצרים והן את התפיסה השיווקית שעומדת מאחוריהם וכל זאת מבלי לפגוע בדיוק בפרטים הקטנים כגדולים.
נראה לי שהכתבה מכבדת הן את העיתון והן את חברת HP ועל כך יישר כוח

בברכה,
עמי סנדר
היולט פקארד (ישראל)

תוכן העניינים

"מחשבים וכיף" ירחון המחשבים לכל המשפחה שנה ו', גיליון 83, נובמבר 1998, תשנ"ח

Copyright-
זכויות יוצרים

עמ' 6

Copyright - זכויות יוצרים

חגית נבון

אחד מעשרת הדיברות, שלפי המסורת ניתנו לנו במעמד הר סיני, הוא: "לא תגנוב"!!!
כבר אז, ייחסו חשיבות יתרה וערך רב לרכושו הפרטי של האדם.
לפרט ניתנה הגנה בפני ניסיון-ההשתלטות של החזק על החלש.

הדיבר "לא תגנוב!" היה צעד חשוב מאוד שנועד לבנות חברה בריאה, חברה שחוק וסדר שולטים בה, חברה שבה ניתנת הגנה ליחיד.
זהו צעד נוסף שבא להבדיל את האנושות מחיות השדה.

לעומת זאת, חוק היסוד בג'ונגל הוא ש"בג'ונגל אין חוקים".
הכול מותר, והחזק הוא ששורד.

משמעותה של "גנבה" הלכה והתרחבה, מ"לקיחה של חפצי אחרים בסתר" (פירוש מילוני), ועד לגנבת דעת (הונאה) ולגנבה ספרותית (Plagium - פלגיאט).

חברה בריאה מגנה כל סוג של גנבה, גנבת חפץ או גנבה ספרותית או גנבת רעיון (פטנט), ומתגוננת על ידי חוקים, באמצעות הרשות המחוקקת.
אדם שנתפס גונב הוא עבריין שעבר על החוק. הרשות השופטת (בית המשפט) גוזרת את דינו, בהתאם לחומרת העבירה, ומורה לרשות המבצעת (המשטרה) להוציא לפועל את גזר הדין.

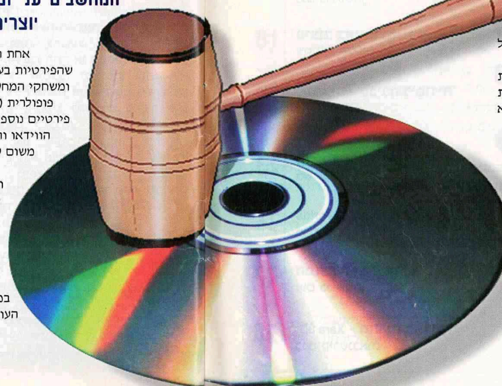
הידעת?
החוק להגנת זכויות יוצרים נחקק לראשונה רק בשנת 1911.

לפי הגדרת החוק - מה הן "זכויות יוצרים" ומהי "הפרת זכויות"

"זכות יוצרים" היא זכותו הבלעדית של היוצר (או של קבוצת היוצרים) לפרסם באופן בלעדי את יצירתו.
ליוצר בלבד או למי שקיבל הרשאה ממנו, מותר להוציא לאור, להעתיק, להציג, לתרגם או לפרסם את היצירה. היוצר מקבל תמלוגים מכל מי שהורשה לפרסם את יצירתו.
לכן, "הפרת זכויות יוצרים" היא כל אחת מהפעולות הנ"ל, שנעשתה שלא בהסכמת בעל זכות היוצרים, ומטרתה היא פרסומית, מסחרית וכו'.

קיימת בעיה רצינית, כאשר מדובר בזכויות יוצרים, כי הרי מדובר כאן ב"גניבה" של דבר שאיננו פיסי-מוחשי, אלא בדבר שהוא יותר "רוחני".
כולנו הרי זוכרים מקרים שבהם אנחנו כילדים כתבנו שיר, המצאנו בדיחה או ציירנו ציור, ואפילו כתבנו תשובה מחוכמת במבחן בהיסטוריה, ואז בא לו איזה ילד אחר, חצוף שכזה, ולקח את הקרדיט או העתיק את יצירת המופת.
(ולהפך... אולי אנחנו עשינו זאת בעצמנו ופגענו בילד אחר ובזכויות היוצרים שלו.)
מסיבה זאת, קיימת נטייה לזלזל בגניבה מסוג זה, משום שלא מדובר ברכוש, וקשה מאוד להוכיח מי המציא או יצר מה.
גניבת זכויות יוצרים היא פשע לכל דבר, ולא סתם פשע, אלא פשע חמור, בנוסף לכך.

הידעת?
בשנת תשנ"ו (1996) יצא תיקון לחוק שקבע כי העתקת יצירה על גבי קלטת לשימוש פרטי ושלא למטרות מסחריות, לא תיחשב כהפרת זכויות יוצרים.



אמנם, העתקה לצורך שימוש אישי אינה התנהגות אידאלית לפי החוק, אבל מי שמבצע אותה, עדיין לא עבר עליו. לעומת זאת, העתקה שמניבה רווח (למשל, תשלום עבור הקלטת), היא בגדר עבירה. האקט של המכירה גרם לפעולה להיות בלתי חוקית בעליל.

יוצרים (או ממציאים) צריכים לבצע מספר פעולות, כדי להחיל את החוק על יצירתם, כגון: רישום אצל עו"ד שהתמחה בכך, לצורך הרשמה באגודה, רישום במשרד הפטנטים ועוד. זוהי הדרך המקובלת להגנה על זכות היוצרים, המאפשרת להתמודד עם השוק הפירטי ולהוכיח את הבעלות על היצירה.

יחד עם זאת, ניתן למצוא סעיפים בחוק הבאים להגן גם על אלה שלא נקטו בדרכים הנ"ל כדי להגן על יצירותיהם, וזאת במידה והיצירה מיוחדת וידועה מאוד.
ההגנה תקפה עד 70 שנה, גם אם לא נעשתה כל פעולה להגנה.

הידעת?
זכות יוצרים נמשכת עד ל-50 שנה לאחר מותו של היוצר.

האם קיימת הגנה בעולם המחשבים על זכויות יוצרים?

אחת הסיבות לכך שהפירטיות בענף התוכנות ומשחקי המחשב היא כה פופולרית (כמו בענפים פירטיים נוספים - בתחום הווידאו והאודיו) היא משום שמחירים של יישומים ותוכנות הוא לעתים גבוה לצרכן הממוצע. משחקי מחשב נחשבים במרבית חלקי העולם כהוצאה שהיא בגדר "מותרות".

אחת הסיבות לכך שהפירטיות בענף התוכנות ומשחקי המחשב בה פופולרית היא משום שמחירם של יישומים ותוכנות הוא לעתים גבוה לצרכן הממוצע.

לדוגמה: שחקן המחשב האמריקאי הממוצע אינו יכול להרשות לעצמו לרכוש יותר ממשחק מחשב אחד בחודש.

אם כן, החוק בא בראש ובראשונה להגן על היוצרים שלא יגנבו מהם את היצירה. הוא מגן על היוצרים מהפסד כספים בעקבות זיוף והפצה של יצירתם, לצורך מסחר. במילים אחרות, החוק בא כדי למנוע התעשרות של זייפנים על חשבון היוצרים. כמו כן, הוא בא לאפשר לחברה יוצרת להמשיך בפיתוח העתידי, שנועד לשפר את התוכנה, למשל.

הידעת?
"מעצמות ההעתקה" הגדולות ביותר נמצאות במזרח הרחוק.
הונג קונג היא מספר אחת בעולם, ומגלגלת מיליוני דולרים בעסקי הגונבות.

החוקים בנושא זה הם רבים וסבוכים, ככל שתופעת הגונבות גדלה ומשתכללת.
להלן, דוגמאות אחדות.

עם הזמן, ככל שהטכנולוגיה מתקדמת, כך הולכים ומתחכמים מפיצי הזיופים ומשכללים את השיטה.
היתרון הבולט בהמצאת ה-CD היה טמון בקושי הרב והכמעט בלתי אפשרי, בהעתקה. אבל, הגולם קם על יוצרו, ועם הפיכת צורב הדיסקים לזמין גם בתחום המחשבים, החלה לצמוח במהירות שיא תעשיית הזיופים. כיום, שוקדים מפתחים בחברות השונות על תכנון ופיתוח מערכות-מיגון כנגד העתקות וגונבות, דבר שגוזל, ברוב המקרים, משאבים רבים על חשבון פיתוח ושיפור התוכנה. מאידך, גם הפורצים משתכללים יותר ויותר.
(כיום ישנן שיטות מקוריות ולא-קונוונציונאליות להגנה על מוצרים שונים, בעיקר משחקים, כאשר מדובר בחומרת-עזר נלווית שאיננה ניתנת לצריבה, היינו, ספרי קודים או כל חפץ אחר שמטרתו לתת מענה על הצפנה.)

הידעת?
לישראל מקום נכבד ברשימה השחורה של ארצות שבהן מזייפים תוכנות מחשב בכמויות מסחריות.

כמה סיפורים מהשטח, כדי לסבר את האוזן על היקף הזיופים.

- 7/7/98 - שוטרי משטרת תל אביב פשטו על חנויות המוכרות משחקים מזויפים של חברת אלקטרוניק ארטס. בפשיטות שנערכו (לאחר שבועות של מעקבים, באמצעות חברת מודיעין אזרחי) נתפסו למעלה מ-300 תקליטורים מזויפים, מכשירי צריבה, תקליטורים ריקים ועטיפות רבות.
לחברת אלקטרוניק ארטס נגרמו, בשנת 1997 בלבד, נזקים בסדר גודל של 3 מיליון דולר.

- 15/07/98 - בחנות שנמסרה לכונס הנכסים, עו"ד סער פלינר, נמצאו 227 תקליטורים החשודים כמזויפים, וכן מארזים ריקים ועטיפות. כנגד בעל החנות נפתחה חקירה שבסופה, כנראה, יועמד לדין.

- גזר דין חמור, לצורך הרתעה - על נער שהואשם בזיוף נגזר לשלם פיצויים בגובה אלפי שקלים לחברות שאת מוצריהן זייף. במידה ולא יעמוד בכך, יהיה עליו לשלם $10000 על כל עותק שיימצא, ללא כל צורך בהוכחת הנזק המוערך.

כיום, עברייני העתקה אינם תמיד העבריינים הסטריאוטיפיים שאנו מצפים למצוא.
לעתים, מדובר בילדים בעלי כישורי פריצה או בעלי אמצעים טכנולוגיים, כגון, צורב ועוד.

הידעת?

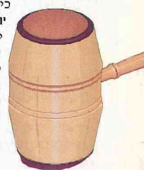
העונש המקסימלי שניתן להטיל על זייפני תוכנות בפרט ועל זייפנים בכלל, הוא 3 שנות מאסר וקנס כספי שיכול להגיע למיליון ש"ח וחצי, בהתאם לנזק שנגרם לחברה ובסדר הגודל של הזיוף.

במקרים רבים סוכנים-זייפנים מציעים לבעל חנות תוכנות במחיר אטרקטיבי. המחיר הנמוך נובע מהעובדה שהם אינם משלמים תמלוגים ליוצרים ולמפיקים, עובדה המוזילה לאין שיעור את מחיר התוכנה ומפתה את הרוכש התמים, שמאמין כי החברה יצאה במבצע חסר תקדים, ובכך הפך גם הוא, באופן בלתי מודע, לשותף לפשע.

הידעת?

מוכר שמשתף פעולה עם זייפנים, גם הוא צפוי לעונש. מעצם ההסכם שעליו הוא חתום, הוא מאפשר למשטרה לערוך חיפוש בכליו בכל זמן ובכל שעה שתראה לנכון.

האינטרנט, גם הוא מהווה מקור "נכבד" להשגת עותקים בלתי חוקיים של תוכנות:
אתרי WAREZ, שהם אתרי WEB של אנשים פרטיים (בדרך כלל האקרים), מאפשרים לגולש הממוצע להוריד עותקים פרוצים-גנובים של תוכנות, של יישומים, של משחקים, ואפילו קבצים בודדים, כגון, קובצי קול ומוסיקה.
(הנפוץ ביותר הוא קובץ MP3. כאן יש כפל בעייתיות - הקובץ איננו חוקי, כיוון שהוא מכיל גם יצירה גנובה שעליה חלים חוקי **זכויות יוצרים** בתחום המוסיקה וגם בתחום המחשבים.)



כיום חלים חוקי "**זכויות יוצרים**" לא רק על יצירות כי אם גם על קבצים. הם חלים על קובצי MP3 השנויים במחלוקת, ועל שאר קובצי הקול, ואפילו על קובצי MIDI ומוסיקה ממוחשבת - שלגביהם הדגש הוא לזכויות על התווים שהם משמיעים!

כמו כן - קובצי תמונות וסרטים, וכמובן, תוכנות ומשחקים שלמים.

אולם, ישנן דוגמאות שונות לגמרי, כאשר מדובר ביישומי הענק של חברת אוטודסק, כגון: AutoCAD (תוכנת השרטוט המקצועית) ו-3D-Studio (תוכנת האנימציה המקצועית). מדיניות החברה היא לאו דווקא להעניש ולרדוף אחר המשתמש הפרטי - דג הרקק לכל הדעות, שעל מחשבו ישנה גונבה של התוכנה - אלא משרדים, מפעלים או כל משתמש אשר מיישם את אפשרויות התוכנה ביצירת קבצים או שימושים אחרים שהם מסחריים או רווחיים...

הווה אומר, מי שיש לו גונבה והוא רק "משחק" או משתמש בה לצרכים פרטיים בלבד, אינו מפריע כל כך לחברה, כמו מי שמרוויח על חשבון החברה, וגונב זכויות יוצרים שאינן שלו, אף אם היצירה (סרטון האנימציה או התרשימים הארכיטקטוניים) היא מקורית שלו.

למען יראו וייראו

■ אדם שהשמיע קובץ MID באתר הפרטי שלו, "נתפס" והוגשה נגדו תביעה בסך כמה מאות אלפי שקלים...
מה שמראה שגם קבצים קטנים ובלתי מזיקים, לכאורה, עלולים לעלות ביוקר רב...

■ בפשיטות שערכו משטרת ישראל ועו"ד חברת "אוטודסק" במשרדי אדריכלים ומספר מפעלים ברחבי הארץ, נמצאו עותקים בלתי חוקיים של התוכנות אוטוקאד ו-3D-Studio, אשר נעשה בהם שימוש לא חוקי לצורך עבודות שוטפות של המשרדים והמפעלים הללו.

גובה הקנסות שנקבע בעקבות התביעות, הסתכם במאות וברבבות אלפי שקלים.

כתבה זו לא באה כדי לפרט ולהסביר את החוק, אלא לתאר על קצה המזלג את התופעה, ולהביא למודעות הציבור את הבעיה.

האגודה הישראלית להגנת יצירות מולטימדיה ולומדות קוראת לציבור הרחב, לבעלי חנויות מחשבים, ובכלל לכל מי שאכפת לו, לעזור באיתור מפיצי הסחורה הגנובה.

ניתן ליצור קשר בצורה אנונימית בכל שעות העבודה ולמסור את הידוע.
טלפון: 03-6201866

---

* לצורך כתיבת הכתבה נעזרתי בעו"ד סער פלינר, עו"ד עמי פליישר וכן התייעצתי עם עו"ד אמיר גל.

תגובות

ומה אומרים במיקרוסופט?

תגובתו של עו"ד עמי פליישר, מנהל תחום המלחמה בפירטיות במיקרוסופט ישראל.

זמן רב ניסיתי להשיג את תגובתו של עו"ד פליישר ולא הצלחתי, כיוון שהצבא קרא לו להתייצב. "דקה" לפני שהעיתון עמד להיסגר, הצלחתי להשיג אתו ריאיון טלפוני, והריהו לפניכם.

בשנת תשנ"ו יצא תיקון לחוק שקבע כי העתקת יצירה על גבי קלטת לשימוש פרטי, שלא למטרות מסחריות, לא תיחשב כהפרת זכויות יוצרים.

"זוהי קביעה תמוהה, כי אדם מן השורה יכול להבין שמותר לצרוב תוכנות על תקליטור, כל עוד המטרה היא ביתית."

עו"ד פליישר דוחה בכל תוקף את הקביעה הזו ומבהיר, כי "**התיקון לחוק מדבר על קלטות אודיו בלבד, אבל הוא אינו קביל בכל הנוגע למשחקי מחשב.** למיטב ידיעתי הבסיס לתיקון זה לחוק הינו הסדר בין בעלי זכויות היוצרים ביצירות המוסיקה לבין יצרני הקלטות והממשלה לפיו מכל קלטת ריקה שנמכרת זכאים בעלי זכות היוצרים לתמלוגים. הסדר כזה לא קיים בתחום התוכנה. תכנות המחשב יקרות בהרבה מיצירות מוזיקאליות ומטבע הדברים הסדר כזה לא יכול לחול לגביהן.

חברה המפעילה מספר רב של מחשבים, הרוכשת מוצר מלא הכולל קופסא, ספר, תקליטור וכרטיס רישום להבדיל מרישיון בלבד. האם עליה לקבל רשיון לכל אחד מהמחשבים?

"לא בהכרח. חברה המעוניינת לעשות שימוש במספר רב של עותקים של תוכנה מסויימת, יכולה לרכוש חבילה תוכנה אחת מלאה (הכוללת ספר הדרכה, תקליטור, כרטיס רישום וכו') ורישיון שימוש בלבד עבור כל שאר העותקים . באופן זה חוסכת החברה כסף רב ומבטיחה את חוקיות השימוש בתוכנה".

מה עושים במיקרוסופט, כדי להילחם בתופעה זו? הרי ידוע כי מיקרוסופט היא אחת מהנפגעות העיקריות מההתנהגות הפירטית?

מיקרוסופט אינה מאמינה בהגנה אקטיבית על התוכנה להבדיל מחברות אחרות המתקינות פלג הגנה או נוקטות בסוגי הגנה שונים על התוכנה (לדוגמה: עותק לא חוקית של התוכנה נתקע באמצע העבודה ולא ניתן להמשיך להשתמש במוצר אלא אם פונים לחברה). ההגנה האקטיבית הופכת את התוכנה פחות ידידותית למשתמש ולא אפקטיבית, מה גם שעל כל אמצעי מיגון קמים מספר אקרים המפרסמים באינטרנט לאחר מספר חודשים את הקוד. וכך יורדות לטימיון שעות עבודה והשקעה.

מיקרוסופט נוקטת בשני מישורים עיקריים, כדי למגר את התופעה:

הסברה ופרסום - להביא למודעות הציבור כי העתקת תוכנה, ללא קבלת רשות מהיוצר, היא עבירה פלילית, בדיוק כמו גניבת כסף מכיסו של אדם ברחוב, ומי ששומר על החוק, צריך לודא כי ברשותו מצוי רישיון שימוש עבור כל עותק של תוכנה המצוי בשימושו.

אכיפת החוק - גם על בתי עסק קטנים המהווים את עיקר הבעיה. מאבקים בכל מיני עסקים קטנים שמבטיחים חינם את כל תוכנות מיקרוסופט (שהן, בעצם, תוכנות שהועתקו מספר רב של פעמים. במקרה הטוב, בעל החנות אינו מבקש "מחיר סמלי" על תוכנה שהוא גונב, וזה בדיוק כמו לקחת לאדם את הכסף השייך לחברו, ללא רשות).

B.S.A הינו אירגון בינלאומי המאגד בתוכו את כל חברות התוכנה בעולם במאבקן נגד תופעת הפירטיות. האירגון מפעיל קו חם במספרו 1-800-50-11-11 אליו ניתן להתקשר ולדווח אודות חברות אשר עושות שימוש בתוכנות מועתקות. המידע מהווה בסיס לתביעות משפטיות שמגיש האירגון.

מהו, אם כן, המצב בשוק הישראלי?

"בשוק הביתי הבעיה חריפה מאוד. 54% מהתוכנותהלא חוקיות בעסקים שנמצאות כיום בשוק, הן תוכנות שנצרבו על CD ריקים, ויעידו על כך אנשי המולטימדיה שהם הנפגעים העיקריים. כחודש לאחר שהמשחק יצא לשוק, מחירו יורד פלאים, וזאת משום ש"נולדו" לו מספר רב של "אחים תאומים" הנמכרים בחנות במחצית ממחירו.

בהשוואה לסין או למדינות מזרח אירופה בכל מה שנוגע לשמירה על זכויות יוצרים בתוכנות מחשב הוא טוב, אבל, אם נשווה את עצמנו לארה"ב, ניווכח לדעת כי אצל האמריקאים, על אף גודלם המספרי, רק 27% מכלל התוכנות הנמצאות בשוק הן מזויפות.

לרוב אלה הם משחקים, וכמעט שאין חברות גדולות המעתיקות תוכנה של מיקרוסופט בדרך לא חוקית.

גם בארץ, המצב בשוק העסקי הוא טוב, ואין הרבה תוכנות מזויפות (יחסית).

לא כן הדבר בשוק המולטימדיה והמשחקים."

עו"ד פליישר חזר והדגיש, כי הנפגעים העיקריים (בחברת מיקרוסופט, בכל אופן) מהמשחק המכוער הזה הם הצרכנים:

בגלל בעיית הגונבה, ישראל נכנסת לרשימה השחורה. במילים אחרות, היא נמצאת בסוף סדר העדיפויות של מתרגמי התוכנה לשפות השונות, וכך שתרגום התוכנה לעברית נדחה לזמן ממושך, וזאת משום שלא כדאי להם להשקיע כל כך הרבה מאמצים, כשרוב הישראלים מעתיקים ולא קונים את המקור.

אחת הסיבות לכך שתוכנת חלונות 98 יצאה רק עכשיו בישראל, בעוד שבארה"ב היא רצה כבר מחודש יוני, נעוצה בעובדה כי לא כדאי לתרגם את התוכנה לעברית ולפתח אותה, בגלל פסים שנגרמים בעקבות העתקות פירטיות.

"חבל," אומר עו"ד פליישר, "אנחנו, הציבור הישראלי, רק מפסידים מכך, אבל, נמשיך להילחם בתופעה ולא נרים ידיים."

לדוגמה,
חברת מיקרוסופט מנפיקה תעודת מקוריות לכל עותק מכל מוצר שהיא מייצרת. על גבי תעודה זו, אפשר למצוא את לוגו החברה, ברקוד המכיל את מספר העותק וכן הנחיות וידוא שהתעודה אכן מקורית. כהשלמה היא מציגה שאלה רטורית המופיעה בשולי התעודה של מוצריה, שבאה להסב את תשומת לבם של המשתמשים לשאלה: "האם זה מקורי?", ובתוספת הערה, שאם מתעורר חשד שהתעודה או התוכנה הן מזויפות, יש לפנות לגופים המטפלים בעבירות מסוג זה.



אזהרה:
תוכנת מחשב זו מוגנת על ידי זכויות יוצרים ואמנות בינלאומיות.
שכפול בלתי מאושר או הפצה של תוכנה זו, או כל רכיב ממנה, עלול להביא לתביעה אזרחית או פלילית.
העובר על החוק יואשם וייענש בחומרה, במסגרת החוק הקיים.
(נוסח אזהרה זה הוא קונבנציונלי ומצוי ביישומים רבים, בשפות שונות.)

תגובות

"האגודה להגנת יצירות מולטימדיה ולומדות" - אגודה עם שיניים

עו"ד סער פלינר

תופעת זיוף תוכנות המחשב הולכת ותופסת ממדים אדירים בשוק המולטימדיה הישראלי. משרד התעשייה והמסחר האמריקאי פרסם Watch List – רשימה של מדינות שבהן מופרות זכויות יוצרים ברמות שונות.

ישראל מופיעה ברשימה זו בקטגוריה C המפוקפקת, בצד מעצמות זיוף עולמיות, כגון, סין וקוריאה. כניסה לקטגוריה זו משמעה – הפסקת ההמלצה לסחור עם המדינה, אם זו לא תנקוט בצעדים הנאותים לצמצום תופעת הפירטיות בתחומה.

כמי שמייצג בישראל את האגודה להגנת יצירות מולטימדיה ולומדות וכן את חברת אלקטרוניק ארטס (EA), הד ארצי מולטימדיה, קומפדיה, באג מולטיסיסטם, מחשבת, מ.ל. ומדיה פלוס, אני מכיר מקרוב את חומרתה של הבעיה הזאת.

תופעת הזיוף וההעתקה היא רעה חולה, ואנו נלחמים בה ביד קשה. לדעתי, שוק הזיופים הולך ונשלט על ידי קבוצות העוסקות בפלילים. זאת כיוון שאין סיכון במאסר (העונש - מקסימום קנס כספי), ההוצאות שוליות, המחירים גבוהים (יחסית לעלות) והרווחים אדירים.

קניין רוחני הוא קניין לכל דבר

כיום, כל הגורמים העוסקים בתחום הגיעו למסקנה שחייבים ליצור דרך לשיתוף פעולה, כדי להילחם בתופעה בצורה מאורגנת. שיתוף הפעולה הזה קרם עור וגידים, לאחרונה, בדמות "האגודה הישראלית להגנת יצירות מולטימדיה ולומדות".

גוף זה מאגד בתוכו שמות בולטים בתחום המולטימדיה. האגודה שמה לה למטרה להילחם בתופעת זיופי הלומדות ומשחקי המחשב. האגודה מנסה להסביר שזיוף של משחק מחשב - "תוכנת משחק" - הוא זיוף, ככל זיוף אחר של תוכנה.

מה אומר החוק?

באופן כללי, ניתן לחלק את תופעת הזיוף לשני סוגים:

- צריבה ביתית - כלומר, צריבות של תקליטורים הנעשות לשימוש עצמי.
- צריבת "המונית" - במפעל או בעסק קטן, הנעשית למטרות מסחריות.



החוקים המגינים על זכויות יוצרים וקניין רוחני בישראל הם חוק עות'מני משנת 1911 ופקודה מנדטורית משנת 1924. חוקים אלה הוחלו ב-1988 גם על תוכנות מחשב.

בימים אלה שוקדים בכנסת על ניסוח חוק חדש בעניין, שייתן מענה, בין היתר, להיבטי המולטימדיה.

זכויות יוצרים בתחום המולטימדיה משלבות בתוכן זכויות במוסיקה, בסרטים, בציורים וכן זכויות של מחברים, מתכנתים ומפתחים. החוק כיום אינו נותן מענה לכל הבעיות האלו, שנוצרו כתוצאה מהתפתחות טכנולוגית מהירה.

החוק קובע סנקציות לצורבי משחקים:

פלילית - עד שלוש שנות מאסר - וקנס - כמיליון שקל וחצי.

אזרחית - החברות הנפגעות יכולות לתבוע את הזייפן בהליך אזרחי ולחייב אותו לשלם על פי חוק פיצוי בגובה 20,000-10,000 ש"ח על כל תוכנה או משחק שזויפו.

המשך בעמ' 57

החוקים המגינים על זכויות יוצרים וקניין רוחני בישראל הם: חוק עות'מני משנת 1911 ופקודה מנדטורית משנת 1924. חוקים אלה הוחלו ב-1988 גם על תוכנות מחשב.

מאת גיא גזית

המחשב בשירות שייט התענוגות

התוכנה לתכנון מכני מבית אוטודסק אפשרה לחברת Newport News Shipbuilders לסיים לפני המועד שנקבע את תיקון ספינת Ecstasy מקווי ה-Carnival Cruise, המיועדת לשיט תענוגות בקריביים.

בחודש יולי, כאשר נפגעה הספינה Ecstasy מקווי ה-Carnival Cruise, דרשה החברה שהתיקונים ייעשו במהירות הגבוהה ביותר.

תוכנת Mechanical Desktop של אוטודסק, החברה הגדולה בעולם לטכנולוגיית תכנון על PC, אפשרה לחברת Newport News Shipbuilders להשלים את התיקונים בספינה יומיים לפני המועד המתוכנן.



כתוצאה מהתיקונים, חזרה ה-Ecstasy להפליג בתוך 50 יום, יומיים לפני לוח הזמנים המקורי. כחלק חשוב מתהליך התיקון, השתמש קני רייט מ-Newport News Shipbuilders בתוכנת Mechanical Desktop של אוטודסק, כדי לדגם מוצקים ומשטחים וכן כדי לסובב ולהמחיש דגמים ממספר זוויות, להבין את העקומות והצורות המורכבות ולהעביר את התכנון לייצור.

כך יכלה הספינה לחזור לפעילות ב-18 בספטמבר.

שילוב הדוק בין תוכנת Mechanical Desktop של אוטודסק לתוכנת Toolbox/SM של CIMLOGIC סייע לחברה המתקנת להפחית בכ-33% מהזמן המיועד לעבודה. הדבר דרש דיגום תלת-ממדי של התיקונים ותרגום המפרטים לקובצי IGES דו-ממדיים, הדרושים לייצור חלקי המתכת.

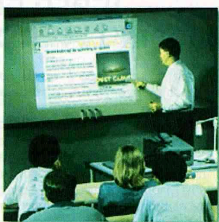
כלי עזר וירטואליים להרצאה

חברת טגריטי הישראלית פיתחה את המוצר Tegrity Digital Flipchart כפתרון לייעול פגישות ושיעורים, מבלי שצריך יהיה לשנות את דרך העבודה הרגילה.

המוצר החדש מאפשר הקרנה של מסמך Office97 על לוח לבן רגיל, רישום הערות בעזרת עט סימון ולכידת המידע על ידי מגע אצבע ב"לוח המגע הווירטואלי". ההערות מוכנסות לתוך המסמך המקורי כעצמים רגילים. בתום הפגישה, המשתתפים יכולים לפתוח את המסמך במחשב האישי שלהם, באמצעות יישום ה- Office הרגיל או בסיוע דפדפן האינטרנט.

ניתן אף להוסיף מצלמת מסמכים ותוכנה שמאפשרת הקרנה, רישום הערות ותצלום דיגיטלי של דפים מודפסים, שקפים בכתב-יד ועצמים תלת-ממדיים.

המוצר הופך את הפגישות ואת השיעורים למושבים מתועדים היטב, מאורגנים, ממוקדים ואינטראקטיביים.





את המידע ניתן להפיץ בקלות על ידי תדפיסים ודואר אלקטרוני או באמצעות ה -WEB.

לאחרונה קיבלה חברת טגריטי את התואר "חובה לראות" שהוענק לה על ידי המגזין "בייט".

תקציבים ממוחשבים

תוכנת סופרתקציב לחלונות של רמדור משמשת בימים אלה לניהול הבחירות המוניציפליות של אחת המפלגות הגדולות.
התוכנה המיועדת לניהול ולבקרה תקציבית, נרכשה לצורך זה על ידי משרד רואי החשבון "האפט & האפט". סופרתקציב תשמש את המשרד לבקרת הוצאות כספים מתוך תקציב הבחירות לרשויות המקומיות, בהתאם לנדרש על פי חוק.
סופרתקציב הינה מערכת המבקרת את יצירת ההתחייבויות בזמן אמת, ומאפשרת השוואה מיידית מול התקציב המקורי ומול יתרת התקציב. ניתן ליישם את המערכת ברמת סניפים או אזורים גאוגרפיים או ברמת מרכז המפלגה.
סופרתקציב 3.0 לחלונות מבית רמדור היא אחת משלוש "תוכנות הדגל" של רמדור, יחד עם סופרמכרז לניהול ממוחשב של מכרזים, ומכרזומט להפצת מכרזים באמצעות מדיה אלקטרונית.

סופרתקציב מספקת שליטה ובקרה מלאות בתקציבי פרויקטים והתקשרויות עם ספקים, ומאפשרת תכנון תקציבי גמיש ומשוכלל, כולל תזרים תקציבי. ניתן לבצע באמצעותה את כל ההתקשרויות הנדרשות, משלב האומדן ועד להוראת התשלום האחרונה.



התוכנה מאפשרת מעקב ותכנון מול ביצוע בזמן אמת, אפשרות קישור למיקרוסופט-פרוג'קט וכן קישוריות למערכות חיצוניות, למשל, הנהלת חשבונות, דבר המאפשר הזרמה אוטומטית של נתוני הביצוע בפועל.

דיסקים קשיחים קשוחים



סקרי שוק חדשים העלו כי דיסקים קשיחים ממשפחת "צ'ייטה" של סיגייט משפרים את הביצועים בכל עשר מערכות השרתים המובילים. עשרת השרתים המובילים, שבכולם מותקנים דיסקים קשיחים מדגמי "צ'ייטה", מפגינים את הביצועים הגבוהים ביותר לכל דולר במבחני הביצועים TPC.
TPC הוא ארגון עצמאי המוכר כסמכות מובילה לדירוג אובייקטיבי של ביצועי שרתים. בין השרתים המובילים, לפי TPC, מצויים דגמי Altos של אייסר, Compaq ProLiant, PowerEdge של דל, Netfinity של יבמ וסדרת Aquanta של יוניסיס. דיסקים "צ'ייטה" של סיגייט הם בין הראשונים שהציעו ממשק Ultra2 SCSI וזמן חיפוש נמוך של 5.2 מילי שניות. השילוב בין מהירות סיבוב גבוהה וזמני חיפוש מהירים ביותר מסביר מדוע ה"צ'ייטה" משמש בעשר המערכות המובילות. דגמי Cheeta 9LP ו-Cheeta 18 מצויים כעת בייצור המוני.

גיאוגרפיה וירטואלית

אוטודסק מאפשרת להוריד מאתר האינטרנט שלה, בכתובת: www.autodesk.com, גרסת ניסיון ל-60 יום של תוכנת ה-Autodesk World GIS בגרסה 2. המדובר ביישום שולחני לניהול מידע מרחבי הכלול ב-80% מהנתונים של עסקים וממשלות. Autodesk World מסייעת לארגונים לשפר את קבלת ההחלטות על ידי ניתוח נתונים באופן גיאוגרפי והצגתו הוויזואלית על מפה.
התהליך חושף לעתים קרובות קשרים בין נתונים שהיו סמויים קודם לכן.
התוכנה היא שיפור ניכר לעומת גרסת ה-Web הראשונה של Autodesk World. זו הייתה הפעם הראשונה שתוכנת GIS עדכנית ומלאה הייתה זמינה באינטרנט. עם התוכנה ניתן היה להוריד גם את המדריך למשתמש, מדריך למפתחים והדגמות ללימוד התוכנה. אוטודסק גם הכריזה על אתר אינטרנט חדש לתמיכת מפתחים ב-Autodesk World.

ג'אווה וטלוויזיות דיגיטליות

תאגיד מיקרוור, ספק של מערכות הפעלה לזמן אמת, הודיע על שיתוף פעולה עם אספיאל, לאספקת פתרונות ליישומים משובצי ג'אווה. מיקרוור ואספיאל יספקו ממשקי משתמש גרפיים מתקדמים, DeviceTop* , להתאמה אישית, דפדפן, דואר אלקטרוני, יכולות PIM משובצים ואפליקציית ג'אווה. היישומים הקשורים לתוכנות Kalos * Portico* , של אספיאל ו- PersonalJava של מיקרוור מספקים חיסכון בזמן, שהוא חיוני למפתחי משובצי ג'אווה.
במיקרוור מסרו, שג'אווה מאפשרת שילוב נוח של תוכנות Kalos ו-Portico, ומוסיפה תכונות חיוניות ההכרחיות למפתחים, בהיותן מתוכננות לדור החדש של המוצרים. בתהליך הפיתוח, המפתחים יכולים לחסוך בזמן באופן ניכר, והם יכולים לבנות את כל האפליקציה בחודשיים בלבד.

תוכנת Kalos מכילה את כל התכונות בחבילה למשתמש עם רכיבים מתקדמים, כמו: עצים, רשימות, טבלאות וטיפים לכלים. אלה אידיאליים לאפליקציות פיתוח לצרכן, במחשבים ניידים, בקופסאות לטלוויזיות דיגיטליות, בטלפונים סלולריים, בטלפונים חכמים ועוד.

דור משופר

חברת HP הכריזה על דור חדש של מדפסות הזרקת דיו באיכות תמונה.
הדור החדש כולל דגם המיועד למגזר העסקי - HP DeskJet 895Cxi - ו-3 דגמים נוספים למגזר הביתי והעסקי: HP DeskJet 710C, HP DeskJet 695C ו-HP DeskJet 420C.
הדגמים החדשים מצטרפים לדגמים הקיימים ששיווקם יימשך בארץ ובעולם.
מדפסת ה-DeskJet 895Cxi תוכננה להתאים לדרישות הגבוהות ביותר של עסקים מודרניים בתחומי הביצועים והפונקציונאליות.
מהירותה מגיעה לכ-10 דפים (שחור-לבן) בדקה, או 6 עמודי צבע בדקה.



תחרות אורקל

חברת אורקל ישראל מציעה למקצוענים בתחום טכנולוגיות אורקל להשתתף בתחרות נושאת פרסים יקרי ערך, אשר תיערך במסגרת אירועי שבוע-אורקל. הזוכה בתחרות יקבל טיסה, לינה וכניסה לכנס אורקל הבינלאומי שיתקיים בבריסל ביוני 99. כמו כן, יוענק סוף שבוע זוגי במלון 5 כוכבים באילת, מחשב Palm Pilot 3 ופרסים רבים נוספים.

התחרות תתקיים בשני שלבים:
בשלב המוקדמות ייערך מבחן בכתב דרך ה-Web (מועד אחרון להשתתפות: 20 בנובמבר).
בשלב הגמר תיערך תחרות גמר בסגנון שעשועי הטלוויזיה. לגמר יעלו שישה מבין המתמודדים אשר צברו את הניקוד הגבוה ביותר בשלב המוקדמות.
מקצועני אורקל מוזמנים להשתתף כקהל בתחרות. הקהל יישאל שאלות ויזכה בהפתעות ובפרסים.

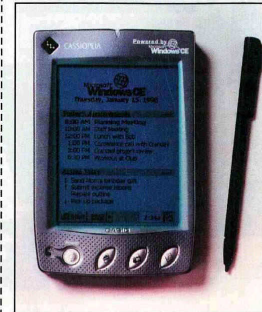
והפרס הולך אל... סיסקו!

ענקית התקשורת סיסקו (Cisco Systems) זכתה בפרס "בחירת המשתמשים" בסקר Global Tech Support 2000 שנערך השנה לראשונה על ידי המגזין דטה קומיוניקיישנס.
סיסקו זכתה במקום הראשון בסקר, עם ציון של 3.81 נקודות מתוך 5 נקודות אפשריות.
עורכי המגזין מסבירים, כי ככל שרשתות התקשורת הופכות גדולות יותר, כך יש בהן בעיות רבות יותר, מה שגורם לחברות להעריך סיוע ותמיכה.
"תמיכה טכנית טובה מיצרן מרחיקה לכת מעבר לשלב ההתקנה. היא מוסיפה גם שלוות נפש ויכולה למנוע את פרוץ הבעיה," מציינים עורכי המגזין.
בסקר השתתפו כ-2,000 משתמשים ומשווקים מוסיפי ערך (VAR) , שדירגו את איכות התוכנות ובקרות הרשת, איכות ותזמון, השדרוגים, תמיכה טלפונית ותמיכה באתר.
כאמור, סיסקו זכתה במקום הראשון הכולל, וכן הובילה בארבע מתוך שש קטגוריות הסקר: תכנון הרשת, שדרוגים, תמיכה מקוונת ותמיכה טלפונית.
סיסקו הגיעה גם למקום השני בעבור איכות תמיכה באתר ובדיקות של תקינות רשת.

חדש חדיש וממוחשב

מחשב כף יד חדש

"באג מולטיסיסטם" החלה בימים אלה בשיווק הדגם החדש של ה-Cassiopeia מודל E-11, מחשב אישי בגודל כף-יד חדש מבית "CASIO", המיובא על ידי חברת "מק-מרקורי".
המחשב הינו דגם חדש בעל זיכרון 8MB.
גודלו ומשקלו של ה-E-11 מאפשר לו להחליק בקלילות לכיס החולצה, והוא מאפשר בעזרת כף יד אחת בלבד תפעול מלא בזכות מבנה הכפתורים שלו וגישה מידית למידע בכל מקום וזמן.
Cassiopeia E-11 כולל מסך מגע LCD 240x320 נקודות גדול וברור לקריאה. המסך, בעל תאורה אחורית ומספק תצוגת נתונים נוחה וקריאה אפילו בתנאי אור קשים. הזנת נתונים ופעולות אחרות מבוצעות על ידי שימוש בעט על גבי מסך מגע רגיש או על ידי לחיצה.
Cassiopeia E-11 כולל בידו חוגה לגלילה ככפתורי החצים ובלחיצה משמש גם כלחצן Enter. כפתור נוסף משמש כ-Exit וכפתור נוסף מפעיל רשמקול מובנה בכל מצב נתון. כל אלה מאפשרים לתפעל את ה-Cassiopeia E-11 ביד אחת.



כמו כן, בחזית היחידה ממוקמים לחצני יישום המאפשרים להפעיל מידית בלחיצה אחת יישומים נפוצים.
ל-Cassiopeia E-11 יש גם מיקרופון ורמקום מובנים להקלטה והשמעת קול.

מג'יק הישראלית וסימנס מגרמניה

חברת מגייק תעשיות תוכנה הישראלית, יצרנית כלי הפיתוח Radd, תשתף פעולה עם תאגיד סימנס ניקסדורף מערכות מידע בגרמניה. סימנס ניקסדורף הינה ספקית טכנולוגיית המידע הגדולה ביותר באירופה.
במסגרת ההסכם, כלי הפיתוח של מגייק יוצע יחד עם שרתי ה-Rm מבוססי ה-UNIX של סימנס, כך שסימנס תוכל לספק קשת חדשה מושלמת של פלטפורמות עבור מפתחי מגייק בסביבת שרת/לקוח ויצרני פתרונות אינטרנט.
חברת מגייק תעשיות תוכנה מייצרת ומשווקת בארץ ובעולם משפחת כלי תוכנה, המשמשים לפיתוח יישומי מחשב, ללא צורך בכתיבת שורות קוד.
מגייק משווקת לכ-50 מדינות בעולם ובעשרות שפות, באמצעות רשת של חברות בנות, מפיצים ומשווקים.
סניף מגייק בישראל עוסק במתן ייעוץ להקמת מערכות מחשוב בארגונים ובבחירת תוכנה.

כיתה וירטואלית מוחשית

החודש נחנכה הכיתה הווירטואלית הראשונה בבית ספר גיבורי ישראל שבתל אביב, במעמד ראש העירייה, מר רוני מילוא.
במהלך הטקס התקיימה תצוגת תכלית של מערכת REALM ללימוד מרחוק. התצוגה כללה שיעור לדוגמה שהועבר מעמדה מרוחקת על ידי מורה מבית הספר, אל המחשבים של תלמידי כיתה ה'.
כמו כן, הודגמה יכולת שיתוף הפעולה בין המורה לתלמידים בזמן אמת, למרות המרחק הפיסי המפריד ביניהם.
יכולת זו כללה העברת וידאו ואודיו איכותיים מהמורה לתלמידים ובחזרה, העברת פרזנטציה לתלמידים, שינוי הפרזנטציה על ידי התלמידים הנמצאים רחוק. כל זאת, תוך כדי עבודה משותפת על מסמך מרכזי, וכן שימוש בכלים, כגון, לוח וירטואלי והצבעה אלקטרונית, המחליפים את הכלים המסורתיים, המוכרים בבית הספר.



ראש עיריית תל-אביב, מר רוני מילוא, בחנוכת הכיתה הווירטואלית הראשונה בת"א באמצעות תוכנת הלמידה מרחוק המשווקת על ידי "אלדור מחשבים"

אינטר-ברוטו ● אינטר-ברוטו

תוכן

נעם ברנשטיין

עשרת האתרים הפופולריים בתקופה האחרונה.
http://www.yahoo.com
http://www.netscape.com
http://www.mirosoft.com
http://www.infoseek.com
http://www.altavista.digital.com
http://www.mirabilis.com
http://www.cnn.com
http://www.disney.com
http://www.linkexchange.com
http://www.geocities.com

ג'ון דבורק מ"פי סי מגזין", שפט ב"פרס לבנת הבוץ", תחרות האתרים המכוערים ברשת, ובחר באתר ICQ (http://www.icq.com) כאתר המכוער ביותר ברשת.
"האתר של 'מירביליס' הישראלית הוא המקבילה האינטרנטית למזללות בנוסח 'אכול כפי יכולתך', והוא מעורר בחילה באותה מידה", אמר. עוד פרס שקטפנו. גאווה ישראלית.

בינינו, מי מכם לא מתגעגע ללרה קרופט, גיבורת Tomb Raider? אלה מבינכם שאין להם סבלנות עד לצאת הסרט ו/או אין להם המשחק החדש, יכולים לקפוץ לאתרה הפרטי-פרטי של גיבורת התרבות החדשה-ישנה ולהתעדכן בכל הקשור בה.
באתר, מלבד תמונות ומידע על המשחק החדש, תוכלו למצוא את המידע שרציתם בו על לרה ולא ידעתם את מי לשאול, וכמובן, עוד כמה פרטים שבוודאי יעניינו אתכם. הביקור באתר מומלץ גם לאלה שאינם נמנים בין מעריצי הגברת קרופט ו-Tomb Raider.
http://www.TombRaider.com

אך יצאה לשוק גרסת 98 של מערכת ההפעלה חלונות, וכבר מדברים על הדור הבא. מערכת ההפעלה הבאה תיקרא Windows 2000 והיא תהיה איחוד של חלונות NT שבמגזר העסקי ושל חלונות שבמגזר הביתי.

בגיליון הזה תוכלו לקרוא עוד שתיים מבין הכתבות שנבחרו בתחרות הכתבים, שתיהן למדור האינטרנטו. כתבה אחת היא של גיל סער, שנושאה - היכרות עם תוכנת Active Worlds. השנייה היא כתבתו של רועי קירשנבאום - Xara 3D.
רועי וסער מוזמנים ליצור עימנו קשר, להמשך עבודה משותפת ולקבלת הפרס.
תיקון טעות: בגיליון 81 התגלתה טעות בכתבה עברית, תירבע או #&)^H? של אליהוא שנון. הכתובת הנכונה של מר שנון היא:
http://www.geocities.com/Athens/Delphi/3759



נועם ברנשטיין

פרחים-800-1

לא צריך יותר להזמין פרחים בטלפון ולתהות על טיבו, צורתו ויופיו של הסידור. אתר 1-800-Flowers מאפשר להזמין סידור פרחים מסוים לחג או לאירוע ולבחור את צבע הפריחה, את טווח המחירים, ומתוך מגוון של תמונות, לבחור את זר הפרחים, התואם, בדרך הטובה ביותר, את רצונכם. למרות שניתן, דרך האתר, להזמין פרחים למגוון רחב של מדינות, לישראל הדבר עדיין בלתי אפשרי. כדאי לקפוץ לאתר, אם אתם מעוניינים לשלוח זר פרחים לחברים, לקולגות ולקרובי משפחה הנמצאים בחו"ל.

http://www.1800flowers.com



הכול אודות הגבינה

לגבינה הממוצעת שלושה מרכיבים עיקריים: מים, שומן וחלבונים. הגבינה נוצרת על ידי ערבוב של אנזים או בקטריה מסוימת עם חלב. ערבוב זה גורם לקרישתו של החלב. הקרישה גורמת לחלב להחמיץ, או להתמצק, ולהפרדת הגבינה ממי החלב. נשמע מעניין? עוד פרטים אודות הגבינות למיניהן ולדורותיהן תוכלו למצוא באתר נפלא זה אודות הגבינה - לבנה וצהובה כאחת.

http://www.cheese.com

HeadBall

משחק שוקוויב קלאסי לשני משתתפים בסגנון "פונג" הישן והטוב. לאלה מביניכם שאינם זוכרים זאת או שאינם מכירים את המשחק, אזכיר ואספר כי המשחק מיועד לשני משתתפים המוסרים כדור זה לזה, וכל צד מנסה להבקיע את הכדור לשער השני. המנצח הוא זה שצובר את מרב הנקודות. בגרסה זו של המשחק, הכדור הוא לא אחר מאשר ראש אנושי המגיב בהתאם לאזור שבו הוא מקבל את המכה. מי מביניכם שיתלהב מהמשחק, יוכל להזמין גרסה אישית עם כדורים הנושאים את פרצופיהם של יקיריו (או שנואיו).

http://www.braincraft.com/headball1.html

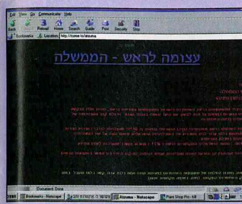
טירת הילדים

אתר "טירת הילדים" הוא בטוח, חינוכי וחופשי, ומיועד לילדים בגיל 8-16. בטירת הילדים יוכלו ילדים רבים למצוא מגוון רחב של כתבות העוסקות בנושאים, כמו: ספורט, אמנות, היסטוריה, בעלי חיים, מדע וחלל. יש באתר גם לוח מודעות וכמובן, כמובן שיש באתר אזור שלם המיועד למשחקים און ליין. למרבה הצער האתר כולו באנגלית בלבד.

http://www.kidscastle.si.edu/

אתר החודש

העצומה למען זכויות הגולש



אביתר אלעד, מנהל פורום לזכויות הגולש ב-IOL, הקים אתר ובו עצומה התובעת להוזיל את עלויות החיבור לאינטרנט. בעצומה נתבע ראש הממשלה לפעול למען "חיוב חשבון הטלפון של משתמשי האינטרנט בפעימה אחת בלבד עבור קשר בלתי מוגבל בזמן לאינטרנט, מתן חופש פעולה לספקי האינטרנט להשתמש במשותף ובנפרד בטכנולוגיות חדשות שבאמצעותן ניתן להוזיל בעשרות אחוזים את עלויות העברת הנתונים בין הארץ לחו"ל, מתן היתרים לאספקת שירותי אינטרנט באמצעות מגוון התשתיות הקיים והקמת רשת תקשורת נתונים לאומית רחבת פס לרווחת אזרחי המדינה."

אתם בעד הדרישות האלו? אז יאללה גילשו לאתר וחיתמו על העצומה. אני, בכל אופן, כבר חתמתי.

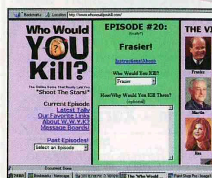
http://come.to/atzuma

את מי תרצו להרוג?

דרכים מוזרות יש לאמריקאים לשחרר לחצים, אתר 'Who Would You Kill?' מראה דרך אחת.

מדי שבוע (מקסימום עשרה ימים) מעלים יוצרי האתר חמש דמויות מסדרה טלוויזיונית כלשהי ומאפשרים למבקרי האתר לשפוט - את מי הם לא היו רוצים לראות בין החיים. אתר ציני, היתולי ונחמד.

http://www.whowouldyoukill.com/



WebTrips



אם כבר הזכרנו את טכנולוגיית שוקוויב, אתר WebTrips מעלה את הרף שאליו ניתן להגיע בעזרת אותה טכנולוגיה. לאחר מצגת מדהימה ביופיה, נכנסים לאתר. בו יצפו לכם משחקים, סרטי אנימציה, מוסיקה, שידורי רדיו ועוד ועוד. הכול על ידי שימוש בטכנולוגיית שוקוויב ובליווי מוסיקה מתאימה.

אם עדיין לא ביקרתם באתר, עתה הוא הזמן המתאים לכך.

http://www.webtrips.com

קפה אינטרנט

קפה אינטרנט הוא בית קפה המשלב בין הלגימה מהקפה והביס מהקרואסון גם גלישה ברשת האינטרנט. בתי קפה כאלה טובים בעיקר לאנשי עסקים המגיעים לארץ לזמן קצר ואין להם חשבון אינטרנט משלהם. כדי שלא להתנתק מהעולם, הם מתחברים לרשת דרך בית הקפה ודרכו מתעדכנים ובודקים דואר אלקטרוני. אתר זה מרכז מידע רב אודות בתי הקפה הללו. באתר תוכלו לחפש בתי קפה אינטרנט בכל רחבי העולם (כן, גם בישראל יש כמה כאלה), ללמוד כמה טריקים עליהם ועוד.

אתר חביב בהחלט ומלא במידע.

http://www.netcafeguide.com



50 דברים לעשות במעלית

עוד הוכחה שברשת ניתן למצוא מכל-כול. "50 דברים לעשות במעלית" הוא ללא ספק מסמך מרתק ומהפכני. לא דקות ציפייה ושעמום בעודכם מטפסים מעלה או יורדים מטה באמצעות מעליות שונות. עתה ישנה הדרך (או לפחות חמישים דרכים) לנצל זמן זה ולעשות משהו יעיל. ללא ספק "חמישים דברים לעשות במעלית" הוא מסמך חשוב שישנה את חייכם.

אבל מה, קצת חסר טעם, לא?

http://www.netscrap.com/netscrap_detail.cfm?scrap_id=222

האנשים העשירים בעולם

החבר'ה במגזין "פורבס" אספו במשך למעלה מעשר שנים מידע ונתונים אדות האנשים העשירים ביותר בעולם. באתר זה תוכלו לקרוא את הביוגרפיות של האנשים העשירים ביותר בעולם, ללמוד כיצד הם עשו את הונם, ללמוד אומדן כללי של שווי נכסיהם וכו'. אם תבצעו חיפוש ברשימה, תמצאו גם ישראלי אחד (תד אריסון). העומד בראש הרשימה הוא... בעצם, סביר להניח שאתם כבר יודעים.

מעניין אתכם? תנו קפיצה לאתר.

http://www.forbes.com/tool/toolbox/billnew/index.asp

אתרי חדשות ברשת

http://www.pathfinder.com/
http://www.usatoday.com/
http://www.msnbc.com/
http://www.abcnews.com/
http://www.nytimes.com/
http://www.washingtonpost.com/
http://www.wsj.com/
http://www.bbc.co.uk/
http://www.asia1.com.sg/
http://www.bangkokpost.com/
http://www.newsworks.com/
http://www.telegraph.co.uk/
http://www.jpost.com/
http://www.cnn.com/
http://www.phillynews.com/
http://www.infobeat.com/
http://www.foxnews.com/
http://www.nando.net/
http://www.clarin.com/
http://www.btimes.co.za/
http://www.newsweek.com

עיצוב באינטרנט

"העיצוב ברשת עלוב," כך קובע מאמר באתר ZDNet, "וזה לא מפני שאין כלים או שהמעצבים הם חסרי כשרון, אלא מפני שהקריטריון העיקרי הוא פשטות."

שמוליק קליין

"הרשת מכוערת", כך קראתי במאמר שהופיע באתר ZDNet. "כל האתרים נראים אותו דבר," קובע הכתב, "רשת האינטרנט מוצפת במידע, בחדשות, בהצעות, במשחקים ובשלל אפשרויות, אבל מה לעשות? - יש לה מראה עגום."

הקריטריונים וההגדרות ל"אתר טוב" ולמראה ה"נכון" השתנו והתגבשו במשך השנים, ובמקביל להתפתחות הרשת. אם עד לפני שנתיים, הקריטריון לאתר טוב היה יופיו של האתר, כיום, אתר טוב הוא אתר יעיל, אפקטיווי, שעולה מהר (ולא מעצבן את הגולשים), קל להתמצא בו, פשוט - אתר פשוט.

בכתבה זו ננסה להכיר את סוגי העיצוב ברשת, ונדון בשאלה: האם יש מקום לשינויים וכיצד ייראה העיצוב באינטרנט בעוד שנים אחדות. כמו כן, ננסה להגדיר, מהו עיצוב טוב של אתר.

העיצוב ברשת

הדף הראשי של האתר, דף הבית, ה-Homepage, הוא נותן הטון לאתר כולו. תודו, כמה פעמים נכנסתם ב"טעות" לאתר שלא הכרתם, ומה קבע אם תישארו בו? - נכון דף הפתיחה...
דף הפתיחה הוא זה שנותן את הטון, הוא הדף שמציג לנו את האתר ומנסה למשוך אותנו להישאר בו.
זהו בהחלט גורם מכריע בעיצוב האתר.

ישנם 3 סוגים עיקריים של עיצובי אתרים באינטרנט:

האייקון

בתחילת ימיה של הרשת, כאשר רק התחילו להקים את ה-Web, כל האתרים עוצבו משילוב של טקסט, תמונות וטקסטורת רקע (ה- Background המוכר לכול). כל הקישורים באותה תקופה היו בצורת אייקונים, סמלים. אך עם הזמן, הדבר הכביד על טעינת האתר, וסוג עיצוב זה התחיל לדעוך ולדעוך...

כמובן, שגם כיום אנו רואים עדיין אתרים רבים המשתמשים בסוג זה של עיצוב, אם כי סוגי העיצובים השליטים במרחבי הרשת הם שני סוגי העיצובים האלה:
עיצובי הפריימים ועיצובי שער הכניסה.

סוג הפריימים (המסגרות)

סוג זה היה אופנה לוהטת. כל האתרים הגדולים השתמשו בה, CNN ,ZDNet, נטסקייפ ועוד..

לרוב, השימוש במסגרות הללו נעשה לצורך יצירת "תפריט צד", שהיה מוצף בקישורים רבים והיה בו היגיון רב. מיקומו של התפריט, בדרך כלל, הוא בצד העליון או בצד שמאל של המסך (מה לעשות? - באינטרנט לא אוהבים עברית).

דוגמה טובה לכך ניתן למצוא באתר:

http://www.sitevision.co.il

http://www.maccabi.co.il.

לאחרונה מצאתי תחליף נחמד ומעניין מאוד למסגרות - השלט. השלט הוא חלון קטן, נפרד, בנוי מקישורים ומאפשר ניווט קל יותר לכל חלקי האתר, מבלי שצריך לחזור לדף הפתיחה.

עוד דוגמה טובה (ויחידה, לפחות באתרים הישראליים) נמצאת באתר סנונית:

http://www.snunit.k12.il

סוג ה"שערים"

זהו המראה העכשווי ביותר ובלועזית שמו - Portal. השערים בנויים כך: לוגו האתר מופיע בראש העמוד, מתחתיו נמצאים מספר לינקים (קישורים) המשמשים ניווט נוח וקליל, קצת מתחת לזה נמצאים שדה-חיפוש וקישורי משנה.

עיצוב זה אינו מוצלח כל כך מבחינה גרפית. יהאו! היו הראשונים שהשתמשו בעיצוב הזה, וואלה! משתמש בו מאז ומתמיד, אבל, בזמן האחרון, יותר ויותר אתרים עוברים לסוג זה של עיצוב. ואלה אינם סתם אתרים, אלא:
נטסקייפ, מיקרוסופט, CNET, ZDNet וגם IOL.

זהו עיצוב אפקטיווי, אם כי הוא פשוט יותר משאר סוגי העיצוב. בסוג זה ישנה אפשרות לפזר ולשתול באופן אקראי, לכאורה, קישורים רבים בדף בודד, אם כי בעברית הביצוע קשה יותר (לא פעם מוצאים שבירת שורות בוואלה! או ב-IOL).

ויש גם כאלה שנראים אחרת

מה לעשות? - ישנם אתרים שאינם רוצים להיות דומים ליהאו!,

ישנם מעצבים שונים בעולם המתעקשים שעיצוב באינטרנט אינו סתם חיקוי לעיצוב עיתונות או טלוויזיה, אלא מצריך צורת חשיבה אחרת לגמרי.
האתר הבא מציג תפישה חדשנית של עיצוב ברשת. זהו אתר של חברת M.A.D המציגה אתר הדגמה ללקוחות. האתר הזה - מדהים. אף כי הוא עולה לאט ויש צורך בדפדפן תומך DHTML (גרסאות 4 ומעלה), בכל זאת הוא "שווה" ביקור:

http://wwwmadxs.co.il



ומה לגבי העתיד?

הגורם המרכזי, המזרז והמשפיע ביותר על חילופי אופנות העיצוב ברשת הוא, ללא ספק, התפתחות טכנולוגיית הדפדפנים. גרסאות 4 של הדפדפנים המובילים (הנוויגיטור והאקספלורר) תומכים בג'אווה, ב-DHTML (HTML דינמי) וב-JavaScript. ומשהופיעו טכנולוגיות אלו, היה ניסיון לנצל את יכולתם.

זוכרים את הדף הראשי של נטסקייפ? זה עם התפריטים שנפתחו ונגללו, עצמים שהגיבו לתנועת העכבר, עמודים רב-שכבתיים? וזה נראה מצוין.

אבל, מפני שהדף לא היה אפקטיווי ועלה מהר, לא עברה חצי שנה ונטסקייפ עברה לסוג עיצוב שערים (Portal), כמו זה של יהאו!. נגמר - אין יותר DHTML, הכול נעלם.

זהו עוד תוצר של מלחמת הדפדפנים - אין אחידות בתקנים, וכל דפדפן תומך בטכנולוגיות שונות ומשונות. גולש שהגיע לאתר של נטסקייפ עם האקספלורר ראה הכול עקום ומעוות.

אך לקראת הדור החמישי של הדפדפנים, מבטיחים נטסקייפ ומיקרוסופט ליצור תאימות בתגים ובשפת ה-DHTML .
האם יהיה כאן שיתוף פעולה? - נחיה ונראה.

לסיכום,
כמו שאיש חכם אמר: "על טעם וריח אין להתווכח...", כך הדבר גם כאן: לכל אחד ההעדפות שלו, ואסור שיהיה סוג אחד של עיצוב. צריך שיהיה מגוון.
יש מקום רב לשינוי בעיצוב הרשת, ואני מקווה שהדבר יתאפשר בעתיד.

בינתיים, אני ממליץ לכל בוני האתרים, גם למתחילים וגם ל"שיפוצניקים", להתחיל ולהכיר את כל סוגי הטכנולוגיות, כן, זה הזמן הנכון להתחיל וללמוד את שפת ה-DHTML, כי זה הולך להיות ה"דבר" באינטרנט.

עמלנט -
סביבה לימודית מתוקשבת

קלאודיה אהובי

כתובת אתר עמלנט באינטרנט:
http://amalnet.k12.il

פרויקט עמלנט נבחר כמנוף פדגוגי, שבאמצעותו ניתן להפוך את בתי הספר ברשת עמל לבתי ספר חדשניים ומתקדמים, שיעדם - הכנת התלמידים לחיים במסגרת של חברה משתנה ללא הרף, עשירה בטכנולוגיה חכמה ובמצבורים אדירים של ידע.

מצבורי הידע האדירים, המאפיינים את החברה המודרנית, יכולים להפוך נגישים לתלמידים רק באמצעות הטכנולוגיות המתקדמות ביותר של מערכות התקשוב, באמצעות ספרייה וירטואלית מרכזית ומרכז משאבי למידה בית ספרי. כל אלה יסייעו להוראה וללמידה בדרכי חשיבה, הבנה ועיבוד של מידע, באמצעות חיפוש ודליית מידע ממאגרים ממוחשבים.

כדי לממש שינוי זה, צריכים להתקיים תהליכי השינוי האלה:

טיפוח מיומנויות שונות אצל התלמידים שתסייענה להפוך אותם לעצמאיים וליצירתיים במחשבתם, בעלי חוש ביקורת ויכולת אלתור וגמישות מחשבתית, המאפשרים להם להתאים עצמם למגוון השינויים הסובבים אותם. לדוגמה: עידוד למידת חקר - תלמידים חוקרים נושאים שונים בעבודה יחידנית או בקבוצות.

שינוי בתפיסה הפדגוגית ובדרכי הלמידה הקיימים בבתי הספר, על ידי הכשרת צוות ההוראה לשינוי בתהליכי הלמידה בבתי הספר ויצירת דיאלוג מסוג חדש בין המורים לתלמידיהם, בהעמידו את המורים כמנחים וכמנווטים של התלמידים בשלבים השונים של תהליכי הלמידה.

לא עוד שיטת הוראה אחת, אלא מספר חלופות של שיטות הוראה ושיטות הערכה, התואמות את צורכי התלמידים ואת הצרכים העולים מתחומי הדעת השונים הנלמדים בבתי הספר, ומשתפות את התלמידים בפעילות צוותית תומכת ויצירתית בתהליכי הלמידה.

כדי לממש תהליכי שינוי אלה, הוקמה במרכז הפדגוגי טכנולוגי (מפ"ט) של רשת עמל תשתית תקשורת מבוססת על רשת האינטרנט לחיבור בתי הספר, התלמידים והמורים לספרייה וירטואלית מרכזית בעברית ובה מאגרי מידע, פעילויות, חומרי העשרה וחומרי הדרכה ותמיכה.

הספרייה הווירטואלית של עמלנט נגישה בכל זמן נתון למורים ולתלמידים בכל רחבי הארץ ולא רק לרשת עמל, והכניסה היא חופשית! בספרייה תוכלו לאתר מידע לימודי מעשיר, אשר יסייע לכם בכתיבת עבודות ובהכנת שיעורי בית.

להלן, תיאור של חלק מהאתרים שבספרייה הווירטואלית:

"הדף הספרותי"

באתר המידע הלימודי בנושא ספרות תוכלו לבקר במדורים הבאים של האתר:

השואה בספרות: מדור זה מיועד לכל מי שהנושא קרוב ללבו, ושמטרתו לחדד את המודעות לשואה מנקודת מבט של הספרות.



מורים ותלמידים ימצאו בו עניין שכן ימצאו באתר יצירות ספרות המלוות בהפעלות אינטראקטיביות ובמאמרי ביקורת העוסקים בנושא ספרות השואה.
ההפעלות והיצירות מתאימות להוראה וללמידה עצמית ברמות שונות ובהקשרים שונים. מצויות כאן יצירות המיועדות לחטיבת הביניים ולחטיבה העליונה של בית הספר התיכון.

על יוצרים ויצירות: מדור זה הינו קטלוג של מאמרי ביקורת ופרשנות על יצירות ספרותיות מתחום הפרוזה, הדרמה והשירה. קטלוג זה נועד לאפשר לתלמיד ולמורה איתור מהיר של חומרים באמצעות דרכי גישה שונות.
באמצעות התקצירים יוכלו התלמידים לאתר מאמרים המתאימים לצורכיהם עוד לפני שהגיעו למדף הספרים. כמו-כן, כולל המדור ביוגרפיות של יוצרים שונים.

העלון למורה לספרות: העלון למורה לספרות הינו פרסום של האגף לתכניות לימודים, משרד החינוך, התרבות והספורט. מטרתו של העלון הינה לשרת את אוכלוסיית המורים לספרות. עם זאת, גם התלמידים יוכלו להיעזר בניתוחי היצירות, במאמרי הביקורת וכדי המצויים בעלון.
כמו-כן מצויים באתר:
קבוצת דיון, פנקס כתובות הכולל כתובות בענייני ספרות מהארץ מהעולם
מן המגירה: תערוכת יצירות (שירים וסיפורים קצרים) של תלמידים.

Http://www.amalnet.k12.il/meida/sifrut/

"קין והבל"



באתר **"אוצרות המקרא"** תוכלו למצוא את סיפור קין והבל (בראשית ד', 1-16) שהיה לאחד מן המיתוסים הידועים והחשובים בתרבות המערבית. פרשת הרצח הראשון, רצח אח, מפגישה את הקורא לראשונה עם תופעת הרוע האנושי, וזאת בראשית תולדות החברה האנושית. על כן, הסיפור מעורר תהיות בקשר לטבע האדם, למהות האלימות וסיבותיה ומה שמכונה מימי חז"ל, יצר הרע. אך קוראי הסיפור תהו ותוהים גם באשר לתפקיד האלוהים בנעשה ובאחריותו - ובעיקר, לסיבות העדפתו את הבל על קין.

באתר תמצאו חלק גדול מן המקורות היהודיים הקלאסיים - תרגומים, פרשנות ומדרשים. תמצאו פה גם כתובים נוצריים ואיסלאמיים המתייחסים לסיפור המקראי וכן יצירות ספרותיות ואמנותיות המבוססות, בצורה זו או אחרת, על הסיפור המקורי.

http://www.amalnet.k12.il/meida/mikra/story/

"גנטיקה"



ייחודו של האתר **"גנטיקה"**, הנמצא תחת הכותרת "ביו 2001", הוא בכך שאינו מתמסר לאיסוף ולהעברת מידע לימודי דרך תכנים מסורתיים, אלא בוחר להציגם בפנינו דרך פרספקטיבה שונה ומעניינת. אתר זה מציע זוויות התבוננות שונות הבוחנות את נושא הגנטיקה דרך עיני הרפואה, החברה, המשפט והביואתיקה. אספקט נוסף ומאתגר, הקיים באתר ונבחן דרך סיפורת מדע בדיוני הוא קשרה של הספרות והביולוגיה.
הביולוג ועבודתו המרתקת מתגלם על ידי עיונים במאמרים ביולוגיים ועיונים במחקרים של מדענים מפורסמים וחתני פרס נובל.

האתר מתעדכן, מתחדש ומתרענן בהתאם לגילויים, חדשות לבקרים בתחום דינאמי זה במסגרת המדור "בכותרות".

האתר מכיל מספר רב של מאמרים בעברית מלווי איורים ואוצר מונחים, אודות המחקרים האחרונים בתחום ביולוגיה זה המתפתח בצעדים מהירים. על מנת ליצור עושר של עניין והבנה, כל המאמרים מקושרים על ידי היפרטקסט למגוון עצום של אתרים רלוונטים ברשת. החל מטקסטים אקדמיים ורציניים, דרך עיתונות אקטואלית, מידע פופולרי וקליל, וכלה בגרפיקה ואנימציה.

בנוסף, ניתן למצוא באתר פינה לתלמיד וארגז כלים למורה המספק קישורים למקורות עשירים של מערכי שיעור, פעילויות המצויות ברשת, עצות וטיפים.

http://www.amalnet.k12.il/meida/biolog/

"עץ החיים"



הדגש באתר הנו על האקולוגיה של החי והצומח בישראל בפרספקטיבה מקומית וגלובלית כאחת. אתר זה נועד לסייע בהכרת עולם הטבע הייחודי של ישראל ובשימורו, תוך היכרות עם הנעשה בתחומים אלה בעולם הרחב.

יש באתר מאגר מידע נרחב על כל מיני הצמחים והחולייתנים של ישראל, ועל מינים רבים נוספים בעולם בראייה סיסטמטית. המאגר מכיל, בין היתר, מידע בעל חשיבות אקולוגית על בית גידול, שפעה, ארגון חברתי או צורת חיים, תפוצה גאוגרפית וסטטוס שמירת הטבע של מרבית המינים הנמצאים בישראל. מינים וקבוצות טקסונומיות רבות מקושרים לתמונות ולאתרים נבחרים ברשת שמכילים מידע נוסף ולמאות מאמרים בעברית בנושאי המאגר.

מאגר המידע מאפשר למשתמש לקבל מידע בסיסי על הצמחים ועל בעלי-החיים (כ-8,000 קבוצות טקסונומיות ומינים) בעזרת חיפוש פשוט על פי שם האורגניזם או הקבוצה הטקסונומית שלו, או, מעבר לזאת, חיפוש מורכב על פי בחירה, בהתאם לאופי המידע האקולוגי הנוסף שקיים על כל מין. חיפוש מורכב מאפשר קבלת רשימת מינים העונים על קריטריונים שונים שבוחר המשתמש (למשל, כל מיני עצי הבר המוגנים שגדלים בבתי גידול לחים בישראל, או רשימת מיני הציפורים היציבות שמקננות במצוקים במדבר).

בשלב זה כולל המאגר מידע מפורט על כל מיני הצמחים והחולייתנים היבשתיים (יונקים, עופות, זוחלים ודו-חיים) של ישראל, ומידע חלקי על דגים ועל רכיכות.

http://www.amalnet.k12.il/meida/ecology/

"פיזיקה נטו"



כתב עת פופולרי לפיזיקה ולתחומים הקרובים לה, שמנסה להסביר באופן ידידותי ככל האפשר מושגים שונים ותופעות שונות בסביבתנו הקרובה והרחוקה, וכן ידווח על חדשות מתחום הפיזיקה ומתחומים הקרובים לה, כגון: מדוע הירח ולוויינים מלאכותיים אינם נופלים על ראשנו? מהי קרינה רדיואקטיבית, מדוע היא מסוכנת וכיצד פועל כור גרעיני? איך מתרומם כדור פורח באוויר ואיך טס מטוס? ובכלל, איך נוצר היקום הזה שבו אנו חיים, עד כמה הוא גדול, עד כמה הוא עתיק, האם הוא ייתקיים לנצח, ואם לא, כמה זמן עוד נותר לו?

כתב העת "פיזיקה נטו", הנמצא רק בעמל-נט, הוא מסע מרתק לתלמידי הפיזיקה ולמוריהם אל עולם התגליות המדעיות של שנות ה- 2000. בכתב העת 3 חלקים:

עצם העניין - סקירה נרחבת וממוקדת על תופעה מדעית-פיזקלית כגון: אנרגיית השמש או לוויינים בחלל.

מונחון - הסברי מונחים המופיעים ב"עצם העניין"

זמן אמיתי - עדכון שוטף על פריצות דרך מדעיות, כגון הצלחה במדידת קולות חלשים, האם שבבי המחשב של העתיד ייבנו על ידי הצמדת אטומים זה לזה ועוד.

http://www.amalnet.k12.il/meida/physics/

"מהכרזה לכרזה"



אתר שהוקם בשיתוף פעולה עם מכון לבון, מסכם חמישים שנות מדינה כפי שהן באות לידי ביטוי בכרזות מאוסף ארכיון לבון. ה"מבקר" ב"תערוכה הוירטואלית" משוטט בין חדרי התערוכה וצופה בכרזות הממוינות לפי נושאים, כגון: ביטחון, כלכלה, קליטת עלייה ועוד. לכל קבוצת כרזות מצורף גם רקע היסטורי קצר על התקופה הנדונה וכן פעילויות מגוונות.

http://www.amalnet.k12.il/sites/krazot/

גיאוגרפיה של המזרח התיכון



אתר מידע לימודי ייחודי זה, המתמקד בדינמיות ובייחודיות של האזור שבו אנו חיים, מכיל חומרים מסוגים שונים המותאמים לתכנית הלימודים בחטיבה העליונה בבתי הספר התיכוניים, לתלמידי הגיאוגרפיה במוסדות להשכלה גבוהה ולכל השואפים להרחיב את ידיעותיהם על מדינות המזרח התיכון.
המזרח התיכון עבר ועובר שינויים ותמורות רבי משמעות, ולהיבטים הגיאוגרפיים השונים משקל רב בהבנתם. אתר זה מתמקד בסוגיות אלו ותורם רבות לכל המתעניין בנושא.

האתר מחולק לשני מוקדים:
מוקד המדינות: כולל מידע על מצרים, ירדן, סוריה, לבנון וכווית. מוקד זה מציע סביבה לימודית עשירה בתחומי הכלכלה והאוכלוסייה והפניות רבות לאתרים העוסקים בתחום וכן עזרים אודיו-ויזואליים, כגון: מפות, גרפים וטבלאות ממוקדות תהליכים.
מוקד ההיבטים הגיאוגרפיים המזרח-תיכוניים: מתמקד בשלב זה בנושא הנפט תוך הדגשת הראייה המרחבית של האזור.

http://www.amalnet.k12.il/meida/geog

השירות הבולאי:
50 שנות מדינה בבולים



האתר בנוי על מבחר גדול של בולים מתוך אוסף הבולים שהנפיק השירות הבולאי במהלך חמישים שנות מדינה.
השירות הבולאי מנפיק בולים באופן שוטף. תוכן הבולים מגוון ביותר ונושק לכל תחום ממערכת החיים של החברה הישראלית והעולם. הבולים שהונפקו במהלך שנות קיומה של המדינה החל מימיה הראשונים, בתקופת מועצת העם הזמנית, מהווים אספקלריה מהימנה של חיי החברה הישראלית בימיה השמחים וגם העצובים על כל מגוון עשייתה - היומיומי והמיוחד.
הנכנס לאתר מסייר בין מקבצי הבולים המסודרים לפי קטגוריות נושאיות ונחשף למידע הנלווה לכל בול - "סיפור הבול".
בנוסף, מצורפות לבול ולסיפורו גם פעילויות המיועדות לשמש בסיס לפעילות לימודית וחינוכית אישית וכיתתית עשירה ומגוונת.

Http://www.amalnet.k12.il/sites/bool/

---

* אני רוצה להודות לכל צוות המפ"ט, שסייע לי בהכנת כתבה זו.



בעריכת גיא גזית

לעתיד מהיר יותר ברשת...

החברות אלקטל ואסנד הודיעו על ברית שבמסגרתה הן יפתחו יחד את הדור הבא של פתרונות גישה לאינטרנט, אשר יהפכו שירותי נתונים מהירים למציאות עבור עסקים וצרכנים ויפחיתו עלויות לספקי שירותי רשת.
מדובר על רשת חדשה לגמרי, שמתעתדת להחליף, בסופו של דבר, את מערכת הטלפון הנוכחית, בעזרת המוצרים החדשים של אסנד ואלקטל.
המוצרים שיפותחו במסגרת הברית, כוללים GATEWAY לגישה לשירותי (DANA)IP, המבוסס על הדור הבא של טכנולוגיית שיגור IP של אסנד ותוכנת קישוריות של אלקטל, וניתן לתפעול יחד עם מערכות ADSL מובילות השוק של אלקטל ברחבי תבל. ה-GATEWAY החדש יוצר שירותים חדשים למפעילי רשת, למשל: רשתות וירטואליות פרטיות, מערכות איכות שירות (QOS) וחיוביים (BILLING).
המוצר החדש, ביחד עם ADSL של אלקטל, WIRELESS LOCAL LOOP או פתרונות לווין, יאפשר לספקי שירות להציע מהר יותר שירותי נתונים מהירים לעסקים ולמשתמשים ביתיים, ובכך להשלים ביעילות את סלילת הקילומטרים האחרונים של אוטוסטרדת המידע.
אסנד ואלקטל גם יפתחו במשותף "נתב על כרטיס" מהיר, אשר ישלב את טכנולוגיית השיגור המהירה של אסנד וטכנולוגיית המיתוג המהירה של אלקטל.

תחרות פרסי ה-MTV לשנת 98

קומפאק מעניקה את חסותה, זו השנה השנייה ברציפות, לתחרות פרסי המוסיקה של MTV אירופה, אשר התקיימה באצטדיון פילאפורום במילנו, אולם מופעי הפופ היוקרתי ביותר באיטליה. טקס הענקת הפרסים שודר לכמיליארד צופים ברחבי העולם.

הצלחתו הגדולה של אתר ההצבעה באינטרנט, שאותו הקצתה קומפאק בשנה שעברה לפרסי המוסיקה של MTV , הביאה את ערוץ המוסיקה האירופאי להתמקד בקידום הצבעה מקוונת גם השנה. אתר ההצבעה המיוחד שאותו הקימה קומפאק (www.mtv-vote.com) הוא אחת הדרכים העיקריות שבהן נקראים צופי MTV לבחור את הזוכים.

החסות לפרסי ה-MTV משלימה את מאמצי השיווק של קומפאק לדור הצעיר, מאחר שצרכנים צעירים מהווים חלק נכבד ממשתמשי מחשבי המולטימדיה הביתיים. אין ספק שחשיבותם של הצעירים בחברה שלנו גדלה - דעותיהם והחלטותיהם של צרכנים, כמו מצביעי MTV ברחבי אירופה, יעצבו את העתיד של תחומים רבים, כולל מוסיקה וטכנולוגיית מידע.



קולות ברשת

ענקית התקשורת, סיסקו סיסטמס, הודיעה כי חברה לברית משותפת עם היטאצ'י סמיקונדקטור, חברה בת של היטאצ'י אמריקה, לפיתוח ולשיווק משותף של מגוון פלטפורמות טלפונייה מבוססות IP וכן טכנולוגיות המשתייכות לתכנית ה- NetWorks של סיסקו.
הפלטפורמות והטכנולוגיות החדשות, המיועדות ליוצרי רשתות מובילים והתקני אינטרנט, תאפשרנה תקשורת קול ונתונים באיכות גבוהה ובעלות נמוכה על גבי האינטרנט. הברית המשותפת נועדה להקל על הגירה לטלפוניית IP וכן לפתח מוצרי טלפוניית IP חדשים.

סקר שנערך לאחרונה על ידי חברת המחקרים פורסטר בקרב 52 תאגידי ענק, קובע כי 40% מהחברות עומדות להשתמש בקול או בפקס על גבי האינטרנט עד לשנת 1999, ואילו קרוב ל-70% מהחברות מתכננות להשתמש בקול או בפקס על גבי האינטרנט לאחר שנת 2000.
הפלטפורמות שיפותחו במשותף יאפשרו שילוב יכולות טלפוניית IP במוצרים, כמו: מודמים, טלפונים ומכונות פקס, במהירות ובעלות נמוכה.

קונים וירטואליים

השרת הארגוני של יוניסיס, מספק מדרגיות וזמינות לקניון המהפכני החדש באינטרנט: giantmall.com.שרתי ה-QR/6 של יוניסיס מספקים לקניון הענק לקניות מקוונות, מדרגיות וזמינות גבוהה, הנדרשת לתחזוקת קניות אמינות מקוונות מסביב לשעון.
ההכרזה על השרת הייחודי של יוניסיס נעשתה בסמיכות להשקת הקניון הענק על ידי 9Net Avenue, מוביל עולמי, באספקת שירותים לאתרי אינטרנט ובמסחר באינטרנט.הסחורה והשירותים שנמכרו באינטרנט יגדלו, והם מוערכים ב-3.2 מיליארד דולר עד לשנת 2000. עסקים בכל הגדלים כבר מכירים בפוטנציאל העצום, שקניות באינטרנט מייצגות.
9Net Avenue נענתה להזדמנות זו ויצרה את הקניון בעל התכונות הייחודיות במבנה המחירים שבו ובטכנולוגיה הייחודית, שהופכת את המסחר האלקטרוני לרווחי גם לסוחרים וגם לצרכנים.
השרת QR/6 NT של יוניסיס יסייע להבטיח לצרכני הקניון הענק קניות ללא הפרעה במשך 24 שעות במשך שבעה ימים בשבוע, מסרו ביוניסיס. שרתי יוניסיס יספקו לקניון הענק מדרגיות לרמת ארגונים, זמינות וגמישות לתמיכה בעסקות הנפח הגבוה ברשת, המתבצעות בקניון וירטואלי ייחודי זה.

אינטרנט

השרת הייחודי של יוניסיס כולל כוננים לאחסון המידע, אחזורו ושליפתו, המספקים הגנת ליקויים לקבצים ולייישומים בעלי משימות קריטיות. אלה מאפשרים ל-9Net Avenue להכיל כבר עכשיו את היתרונות של הדור הבא של השרתים, המבוססים על ארכיטקטורת רב-מעבדים הסלולריים המתקדמים של יוניסיס.
חברת כלל מערכות מקבוצת כלל מחשבים וטכנולוגיה בע"מ פועלת בשוק המחשוב הישראלי מזה 28 שנים והיא מתמחה במתן פתרונות כוללים לתחום מערכות המידע. כלל מערכות מייצגת מספר חברות מובילות בתחום המחשוב, ביניהן את חברת Unisys מארה"ב לתחום המערכות הקנייניות, מערכות פתוחות ופתרונות מערכתיים, ביומטריים ובנקאיים.

אתר חדש לשופרסל

רשת השופרסל הכריזה על אתר חדש לעריכת קניות דרך האינטרנט אשר פותח באמצעות כלי הפיתוח של מג'יק תעשיות תוכנה. אתר זה מהווה חנות וירטואלית ומאגר מידע מעודכן על הנעשה בחנויות הרשת.
האתר, פרי פיתוחו של בית התוכנה דינגו, מציע למכירה אלפי מוצרים מכל חנויות הרשת ומכיל 3000 תמונות של מוצרים. הלקוח נהנה מכך שהוא יכול לשוטט באופן וירטואלי בחנות, לבחון את המוצרים ולהשוות ביניהם על פי מחיר ושם היצרן או לפי מבצעים מעודכנים, ואף לעיין בהזמנות קודמות שנעשו על ידיו. ההזמנה מועברת לשירות ההזמנות הטלפוניות "טלסל", ובאמצעותו מתבצעת ההזמנה והמשלוח מגיע עד לבית הלקוח.

עשה זאת בעצמך

בתחילת שנת הלימודים האוניברסיטאית, תחל לפעול באוניברסיטת תל אביב מערכת חדשנית המאפשרת העברת קורסים וירטואליים ברשת. במערכת - שישה קורסים המיועדים ברובם לתלמידי תואר שני, הלומדים בביה"ס לחינוך. ייחודה של המערכת הוא בכך שהיא מאפשרת למרצים ולעורי ההוראה לבנות בעצמם את הקורס, ללא צורך בידע טכני כלשהו, תוך כדי שילוב טקסט וגרפיקה וכן אמצעי תקשורת מתקדמים, כגון: חדרי שיחות ועידה, פורומים, סקרים, שאלות לבחינה עצמית ועוד.

http://virtual.tau.ac.il



"הכרת האינטרנט"

רשת האינטרנט פותחת צוהר לעולמות בלתי מוכרים, מבטלת את משמעות המרחק הפיסי ומאפשרת לגולשים להיות חלק מקהילה וירטואלית חופשית ופתוחה. אולם, איך עושים זאת?
הלומדה האינטראקטיבית "הכרת האינטרנט" (שפותחה על ידי סיון), באה לענות על צורכי המשתמשים ברשת האינטרנט, מתחילת דרכם ברשת ועד לרמת שימוש מתקדמת.
היא בנויה משני חלקים:
מבוא - שאלות הנוגעות לאינטרנט: מהי רשת, כיצד היא בנויה, כיצד היא פועלת ואילו שימושים ניתן לעשות בה.
לימוד מעשי - הכרת האינטרנט אקספלורר, הפעלת הדפדפן, שיטות לגלישה מהירה ויעילה, חיפוש מידע ברשת וכו'.
הערכה עשירה במולטימדיה ובהדמיית האינטרנט כסביבת עבודה, ובכך מאפשרת ללומדים לחוות את הגלישה בסביבה זהה לאינטרנט, אך תומכת יותר.

כיתות לימוד וירטואליות

למעלה מ-300 כיתות, מכ-100 בתי ספר שונים, ישתתפו השנה בכיתות הלימוד הווירטואליות המופעלות על ידי מטח. זהו גידול של 50% ביחס למספר הנרשמים בשנה שעברה. הפעילות הזאת של מטח מיועדת הן לבתיה"ס היסודיים והן לתלמידי חטיבת הביניים והתיכון. היא מקיפה מגוון של תחומי דעת, כגון: מתמטיקה, היסטוריה, גיאוגרפיה, ספרות, הבעה ועוד. תחומי התוכן משתלבים בתכנית הלימודים במקצועות אלה.

רון ארד לחופש נולד

רון ארד נמק בשבי כבר 12 שנים בנתק מוחלט, והמידע על גורלו לוט בערפל. ישראל רואה באירן אחראית לגורלו של רון ארד. ביוזמת העמותה למען רון ארד, "התכנסו" ביום שישי ה-16 באוקטובר 98' מיליוני אנשים באתר האינטרנט של רון ארד, כדי לחתום על עצומה בינלאומית הקוראת לשחרורו, אשר תודפס ותועבר מיד לידיו של נשיא אירן, חתאמי. התקווה היא שדעת- קהל עולמית עשויה לאלץ את ממשלת אירן לגלות מה עלה בגורלו של רון ארד, ואולי לשחררו.

www.ron-arad. org.il

SchoolLink

בית הספר בנצר סירני עדיין לא התחבר לאינטרנט, אך הוא החלוץ מבין בתי הספר בארץ שהפעיל את SchoolLink , שהיא אפשרות של סביבת אינטרא-נט (סביבת תקשוב פנימית, שאינה מחוברת אל רשת האינטרנט). באופן זה יכולה קהילת בית הספר לרכוש מיומנויות שליטה בכלי תקשורת מתקדמים ולקיים מערכת תקשוב לכל דבר ועניין. עם החיבור העתידי של בית הספר לאינטרנט, תהפוך בה SchoolLink לסביבת אינטרנט לכל דבר, וכל המידע יהיה נגיש גם לתלמידים וגם למורים מבתיהם.

מטח בשטח

**לוויינים "דוברי אנגלית"

ניסוי חדשני שילב "שיעורים חיים מרחוק" במסגרת פרויקט האינטרנט של מטח. ניסוי זה לקח את המושג "למידה מרחוק" צעד נוסף קדימה. במסגרתו נעשה שילוב חדשני בין שיעורים סינכרוניים (שהועברו לתלמידים מתוך אולפן שידור בזמן אמת) לבין פרויקט אינטרנט שנתי של מטח. "The CeT-link", פרויקט האנגלית של מטח באינטרנט, נבחר לשמש כמודל לניסוי הזה. תקשורת הלווין התבססה על LearNet - רשת אינטראקטיבית ללמידה מרחוק.
מרכיב חדשני זה איפשר להעביר "שיעור חי" מאולפן מרכזי לכיתות המשתתפות בניסוי.

"מתקשרים" ללומדי תקשורת



אתר "מתקשרים" עוסק בארבעת ערוצי התקשורת העיקריים: טלוויזיה, טלפון, רדיו ומחשב. בנוסף למאגר מידע עשיר (קטעי טקסט, תמונות, איורים ומשחקי JAVA אינטראקטיביים) שולבו בו גם מרכיבי תקשורת שונים, כדי שמשתמשי האתר לא רק ילמדו תקשורת אלא גם יעשו תקשורת.
מרכיבי התקשורת כוללים קשר ישיר למומחים בתחום, סקרים שבהם תלמידים יכולים להשיב על שאלות, חדרי שיחות ועידה הממחישים מהי תקשורת סינכרונית ועוד.
הכתובת:

http://www.cet.ac.il/mitkashrim

הרפתקה וירטואלית באפריקה

בחודש מאי שנה זו יצאה משלחת מטעם חברת UMI והחברה הגיאוגרפית, למסע בנופיה הקסומים של אפריקה, שמטרתו שמירת הטבע ובלימת הרס הנוף, החי והצומח של אפריקה.
אל המשלחת "הצטרפו" כ-50 בתי ספר וכן גם תלמידים בודדים, במסע וירטואלי באמצעות אתר מטח. לאורך כל המסע שלחו התלמידים שאלות אל חברי המשלחת, ואלה ענו להם ודיווחו על ההרפתקאות שעברו בדרך. הייתה זו דרך מיוחדת ללמוד גיאוגרפיה, וחוויה לימודית חדשה ומרתקת, המתבססת על מסע הרפתקאות.

היסטומאניה

החשיבה המרכזית שהביאה להקמתה של היסטומאניה - יצירת סביבה מתוקשבת כוללנית (הוליסטית) בהיסטוריה. סביבה זו מהווה "מרחב וירטואלי" לעוסקים בהיסטוריה, שבו יש חמישה אזורים:
שבילי הזמן" - מרוכזים בו אתרי מידע בנושאים שונים מתוך תכנית הלימודים.
"טיפים מקליאו" - מרכז שבו ימצאו התלמידים תשובות שניתנו על ידי מורים, יוכלו לסייע זה לזה ולקחת חלק בקבוצות דיון.
מכונת הזמן - מציעה למבקרים שלל פעילויות הנושאות אופי משחקי.
הדיסיפלינריום" - אזור המיועד לפעילות מתוקשבת של מורים: הם מוזמנים ליצור פעילות לימודית ולקבל המלצות לגבי חומרי למידה.
התרגעות" - פינה שמטרתה לטפח התדיינות בין החברים.

http://histomania.cet.ac.il

חלונות אל גוף האדם

סביבת למידה משולבת לחטה"ב ולחטה"ע. זוהי סביבת למידה ממוחשבת העושה שילוב ייחודי בין מידע בנושא בריאות, בנושאים רפואיים, מידע הקשור למערכות בגוף האדם, לאירועים היסטוריים ברפואה, למידע ביולוגי ועוד.
הנושאים הם מתחום התהליכים השונים המתרחשים בגוף: גדילה והתפתחות, קליטה ועיבוד מידע, תנועה, הובלת חומרים בגוף, הגנה מפני גורמי מחלות והפקת אנרגיה. כל אחד מהנושאים מוצג באמצעות קטעי טקסט, תמונות, סרטי וידאו, דגמים תלת-ממדיים של מערכות שונות בגוף האדם ואנימציות.
הכתובת:

http://www.cet.ac.il/science/body

אינטרצקלופדיה

חברת התוכנה והאינטרנט Versaware Technologies הירושלמית דיווחה בניו-יורק על השלמת שילובה של האנציקלופדיה האמריקאית Funk & Wagnalls (על כל 29 כרכיה) לאתר באינטרנט, תוך הסבתה לאנציקלופדיה מולטימדיה מושלמת הכוללת תמונות, סרטי וידאו ומוסיקה.
החברה אף הודיעה על חתימת הסכמי שיתוף פעולה אסטרטגיים עם כמה מהוצאות הספרים הגדולות בעולם שיאפשרו לה להסב אלפי ספרים ומגזינים לקובצי מולטימדיה דיגיטליים שישווקו על ידיה באמצעות האתר באינטרנט.

כתובת האתר

http://www.funk&wagnalls.com

תחרות כתבים

ACTIVE-WORLDS

גל סער

אלה האוהבים לשוחח על תוכנות למיניהן, כגון, ה-IRC או על כל מיני צ'אטים אחרים, בוודאי ימצאו עניין רב בתוכנת ה-Active-Worlds.

התוכנה הזאת היא תוכנה מהפכנית, המאפשרת לכם ללכת בתוך עולמות דמיוניים שונים, לפגוש באנשים אחרים, לדבר איתם ואפילו להניע את ראשכם, לשבת או סתם לטייל.
את התוכנה הזאת מורידים מהאתר:

http://www.activeworlds.com.



חשוב להוריד את הגרסה שבשפה האנגלית. זמן ההורדה הוא קצר למדי, כיוון שהקובץ אינו עולה על 3 מגה והוא גם מכווץ ב Zip.

לאחר שמורידים את התוכנה, יש לפתוח אותה ולהריץ אותה. מדי פעם צריך להמתין מספר דקות, כי התוכנה מעדכנת את עצמה.

השימוש בתוכנה הוא ללא תשלום, אלא אם אתם רוצים שיהיה לכם שם-משתמש קבוע, כדי שלא יוכלו לקחת אותו מכם. אבל כמובן, לא השם הוא מה שמשנה.

התוכנה מעוצבת ברמה גרפית מהממת. אתם בוחרים "עולם", מתוך רשימה גדולה של עולמות, נכנסים אליו ומתחילים להלך בו. לפניכם אתם רואים דמויות זזות, וניתן לעמוד ליד הדמות ולהשתתף בשיחה, כזוג או יחד עם כל מי שעומד במרחק מטר מכם.

הדמויות מעוצבות כולן בצורה תלת- ממדית מדהימה. אתם יכולים ללכת לכל מקום בתוך העולם, ואפילו ישנו מצפן קטן, המראה לכם את הכיוון שאתם הולכים אליו.
במהלך השיטוט מנוגנות מנגינות שונות.

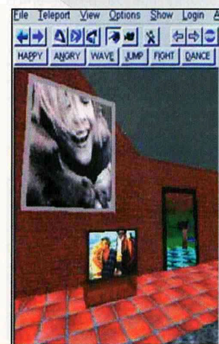
המפתיע בתוכנה הוא שניתן לראות בה גופנים עבריים, כלומר: שני אנשים מישראל יכולים לדבר ביניהם עברית.

כמו כן, ישנן בתוכנה אפשרויות רבות, כגון: שליחת קובץ והורדתו, שימוש בסאונד, אפשרות להזיז חלקים בגופכם, אפשרות לבנות דף-בית באינטרנט ועוד אפשרויות רבות ושונות.

השימוש בתוכנה הוא פשוט ביותר, וכן ההתחברות אליה.
צריך להיכנס לרשת האינטרנט וללחוץ פעמיים על אייקון התוכנה. זה שונה מה-irc, לדוגמה, ששם צריך להשלים כתובת ip וכל מיני פרטים נוספים.

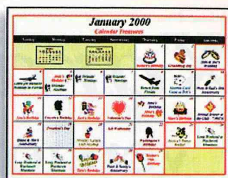
כדאי מאוד להוריד ולהיווכח!







"המזכירה האידיאלית"



האם קרה לכם ששכחתם את תאריך יום ההולדת של קרוב משפחה, פגישה חשובה עם קולגה/חבר או את יום הנישואין שלכם? מעתה, אתם יכולים לזרוק בלב שקט את כל אותם פתקים קטנים וצבעוניים, המכונים "מזכרים" או "ממו" בלעז (בכך לעשות משהו קטן למען איכות הסביבה), ובאותה הזדמנות גם לפתור את בעיית השכחה - סטייל הסייברספייס - להירשם לאחד משירותי התזכורת בדואר האלקטרוני. לאחר המתנה קצרה, תוכלו לקבל דואר/מזכר אלקטרוני לפני כל אירוע חשוב.

Remeberit.com

אתר בסיסי וקל לשימוש שיזכיר לכם הכול - מפגישה עם הדודה קלרה ועד יום ההולדת שלכם. השירות ניתן חינם, ומהרגע שנרשמתם, נפתח לכם חשבון שאליו תוכלו להתחבר וגם לעדכן אותו, בכל זמן נתון. ממשק האתר קצת מוזר, אבל שום דבר שהוא מעבר לבינתו של אדם.

http://www.rememberit.com/index.html

Email Reminder Service

אין צורך בהרשמה, בפתיחת חשבון. בסיסמה. הכי פשוט, ישר ולעניין. האתר הזה הוא בהחלט נוח. למה להסתבך בפתיחת חשבונות ולטרוח בזכירת סיסמאות, אם אפשר לשלוח תאריך וכתובת של דואר אלקטרוני ולקבל תזכורת בזמן?
מומלץ ובחינם.

http://epsilon3.georgetown.edu/~dalec/cgi-bin/reminder/index1.html

Internet Reminder Service

כאן אתם אמורים לגזור ולהדביק את טופס ההרשמה (המסובך) מהאתר למסמך דואר אלקטרוני, ולשלוח בחזרה לאתר, כדי להירשם לשירות. מסובך מדי לטעמי, אבל אולי יהיו כאלה שימצאו בכך טעם.

http://www.novator.com/remind/Remind-email-order.html

Yahoo! Calendar

גם למדריך האתרים יאהו! יש יומן מקוון, והוא בהחלט שווה ביקור. תוכלו לבנות לכם את סדר היום, לקבל תזכורת על כל אירוע מספר ימים מראש (אתם מחליטים כמה ימים) בדואר אלקטרוני ועוד. גולת הכותרת של האתר היא היכולת להעביר קבצים מיומנים ממוחשבים אחרים, כגון, פאלם פיילוט ואאוטלוק לאתר.

http://calender.yahoo.com

The Internet Elephant

למה לקבל חינם אם אפשר לשלם 7 דולר לשנה? טוב, "פיל4 האינטרנט" מציע (לטענתו) שירות אמין, דיסקרטי ומהיר, ללא דואר זבל וירטואלי, ללא דואר זבל אמיתי וללא הצהרות פרסומיות מציקות. שווה? לא הייתי ממהר לשלם כשיש לי מגוון כה רחב של שירותים המוצעים חינם.

http://www.tftruth.com/elephant

Remind Me

אם תפתחו חשבון באתר הזה, תוכלו לעדכן עד 50 תאריכים שונים של אירועים שתרצו לזכור. לא מצאתי שוני רב בין השירות שהאתר הזה מציע לבין שירותים דומים אחרים, למעט ההקצבה של מספר האירועים.

http://www.gbs.com/flowers/remind.htm

תחרות כתבים

Xara 3D version 2.11

הטקסט התלת-ממדי שתמיד רציתם

רועי קירשנבאום



אני בטוח, שכאשר ביקרתם לאחרונה באתר Web מושקע, והדפדפן שלכם החל לטעון במרץ כותרות-טקסט ואנימציות תלת-ממדיות, חשבתם, שהם נעשו בעזרת אותן תוכנות מסובכות, גדולות ויקרות לעיצוב בתלת-ממד, אבל לא.

"Xara3D" היא תוכנת "Slimware" חדשה, שמיועדת להפקת כותרות-טקסט ואנימציות תלת-ממדיות באיכות גבוהה. היא מציעה ביצועים מעולים, רמת פלט גבוהה, והיא כל כך פשוטה, שאפילו סבתא שלכם תוכל להשתמש בה".
(אני מוחה, בשם כל הסבתות שבעולם! ל.ת., סבתא שקראה בעיון רב את הכתבה הזאת.)

כך, בתרגום חופשי מאנגלית (תודה, המורה דרורה), מציגים מפתחי תוכנת Xara3D את התוכנה באתר האינטרנט שלהם.

Xara3D היא תכנת "sLIMWARE" - תוכנה קטנה ופשוטה שבאה לבצע 'משימה' כלשהי בצורה הטובה ביותר. אל תדאגו, אין צורך במדריך הפעלה בהיקף של מילון אבן-שושן, וגם לא תתבלבלו מרוב תפריטים. הפעלת התוכנה מתבצעת בעזרת ארבעה כפתורים: טקסט, אנימציה, תלת-ממד (Extrusion) וסוג שיפוע (Bevel).

בעת הפעלת התוכנה, המסך הראשי (והיחיד) נראה כשבו, כמה פשוט, 2 שורות טקסט תלת-ממדיות (ברירת המחדל של הטקסט היא המחרוזת `Xara3d 2.1`) בגרפיקה מדהימה.

בעזרת העכבר ניתן, שוב כמה פשוט, לשנות את סיבוב הטקסט במרחב, ביחס לשני הצירים, וכיוון ש'רינדור' הגרפיקה מתבצע בזמן אמיתי, מיד נראה על המסך את תוצאות השינוי שביצענו.
מובן, שניתן לשנות את הטקסט לכל מחרוזת שרוצים, כן, כן, אפילו בעברית, אבל, צריך לכתוב הפוך. מה לעשות.

Remind U-Mail

לא רק שתקבלו מזכר אלקטרוני לפני כל אירוע חשוב שתבחרו, אלא גם יבנו למענכם אתר אינטרנט הכולל לוח שנה חודשי אישי, ובו סימון של כל הפגישות והאירועים החשובים הצפויים לכם באותו חודש.
בהחלט תמורה רבה על לא דבר.

http://calendar.stwing.upenn.edu/

2Remember.com

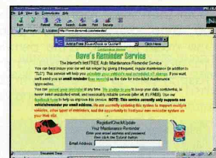
שירות חינם שיזכיר לכם אירועים חשובים שבוע או שבועיים לפני התרחשותם. לוובמאסטרים יש אופציה להוסיף את השירות לאתר שלהם, כדי לאפשר למבקרים לזכור את האתר ולקבל תזכורת על עדכון או על שינוי.

http://www.2remember.com/

Dave's Auto Maintenance Service

בניגוד לשאר השירותים, השירות הזה ישלח לכם מזכר אלקטרוני רק לפני תאריך אחד - התאריך שבו אתם צריכים לבצע בדיקת תחזוקה לרכב שלכם.

http://www.davesweb.com/reminder/



אנו יכולים לבחור -
את צבע הטקסט;
את קובץ טקסטורה שיולבשי עליו;
את עובי אפקט התלת-ממד;
את סוגו.

כמו כן, ישנם שלושה מקורות תאורה, הממוקמים במקומות שונים במרחב, וניתן לשנות את צבעם ואת מיקומם בעזרת העכבר, ולראות את השפעת השינוי על הטקסט.

התוכנה תומכת בארבעה פורמטים גרפיים לצורך ייצוא קובצי תמונה מוגמרים וייבוא קובצי טקסטורה: JPG, GIF, BMP ו-PNG.
האנימציה, סיבוב הטקסט ב-360 מעלות או ב-180 מעלות, יחסית לאחד הצירים, ניתנת לייצוא כקובץ avi או כ-Animated GIF. יופי.
מאפייניה של Xara3D כתוכנת "slimware", מתבטאים גם במידתו של קובץ ההורדה, שהיא קטנה, ובמחיר ההרשמה הזול (יחסית). קובץ הדמו, המכיל מלבד התוכנה גם קבצים לדוגמה, טקסטורות ושלושה גופנים חינם, ניתן להורדה מאתר Xara באינטרנט לתקופת ניסיון של 15 יום, שאחריה יש לרכוש מהחברה את קוד התוכנה במחיר של $39 (לא שמעתי את מה שאמרתם, האקרים צעירים).

דרישות מערכת:

מערכת הפעלה Windows 95
או Win NT 4.
זיכרון 8MB.
מעבד תואם אינטל X86.
חיבור לאינטרנט (לצורך רישום התוכנה).

פרטים נוספים:

שם הקובץ: xara3d2n.exe
גודל דחוס של התוכנה: 664 Kb.
תאריך הפצה: 5 במאי, 1998.
סוג: דמו מוגבל זמן.
מחיר רישום: 39$.
זמן הורדה: 5 דקות באמצעות מודם (לפי מפיצי התוכנה).
כתובת להורדה:

http://www.xara.com/xara3d/down/oad/htm

"Xara3D היא תוכנת "slimware" חדשה, שמיועדת להפקת כותרות-טקסט ואנימציות תלת-ממדיות באיכות גבוהה. היא מציעה ביצועים מעולים, רמת פלט גבוהה, והיא כל כך פשוטה, שאפילו סבתא שלכם תוכל להשתמש בה."

לסיכום,
כדאי לכל מי שמתחזק אתר Web, ובעצם גם למי שלא, להוריד את התוכנה ולהתרשם מהאיכות המדהימה של הגרפיקה, מפשטות ההפעלה ומרמת הפלט.
כל הכבוד, חברת Xara!
ציון: 9.5-10. מומלץ!





יש לי סוד אני לומד חשבון!

אצל ילדים רבים נמצא מקצוע המתמטיקה בין המקצועות שבקטגוריית "מקצועות האימה".

חגית נבון

ההורים לוחצים ומגייסים מורים פרטיים, ולו רק שילדיהם יצליחו. וכמובן מורים, שאין להם רף סבלנות גבוה וכושר הסבר, לא יחזיקו מעמד בתחום הוראה זה.
הפחד מובן מאוד, כי מאז ומתמיד יוחסה למתמטיקה חשיבות עליונה. יש הטוענים כי משום שדרך חשיבה זו היא רציונאלית ויש הטוענים כי חשיבותה נעוצה בעובדה שהיא מהווה חלק אינטגרלי ובלתי נפרד מחיי היומיום.

איך שלא נסתכל על כך, בין אם זה מוצדק ובין אם לאו, המקצוע מלווה אותנו לאורך כל חיינו, החל מכיתה א' וכלה באוניברסיטה, וגוזל מאתנו זמן ניכר ואנרגיה לא מעטה בדרך להצלחה.

הורים רוצים להקנות לילדיהם את המשמעות שיש למספרים, מרבים לשתף ולגרות את החשיבה של הילדים על ידי שאלות מנחות, למשל:
"תן לי, בבקשה, שתי עגבניות" או, "אני רוצה לערוך את השולחן, וכרגע יש לי צלחת אחת. כמה צלחות חסרות לי?"
כך הופכים ההורים את "החשבון" לחלק בלתי נפרד מחיי הילדים, ובעצם, הם מנסים להרגיל אותם לדרך החשיבה המתמטית.



רק לאחר מכן הילדים לומדים כי במקום לצייר שלושה מלפפונים אפשר לכתוב את הספרה 3 המסמלת, בעצם, את מספר המלפפונים.

במקצוע עדין זה התגייסה מט"ח לעזרה והוציאה את התוכנה: "יש לי סוד- אני לומד חשבון", המשמשת סביבת לימוד סיפורית, שמטרתה לבנות מושגים מתמטיים ראשוניים.

הלומדה לוקחת את הילדים למסע קסום ביער האגדות, מסע לעולם המתחבר לעולם המתמטיקה. הם פוגשים את כיפה אדומה, את שלגייה ואת זהבה ושלושת הדובים ומשחקים יחד עם חיות היער בגן הילדים של גורדולינה הקוסמת.
חשוב לציין, כי הלומדה מטפלת ביסודיות במיומנויות המתמטיות הנרכשות בגן הילדים, ואף בחלק מהנושאים הנלמדים בכיתה א'.









הלמידה מתרחשת, כאמור, תוך כדי פעילות מוחשית בדרכים שונות, הן על ידי דוגמאות המפעילות את הילדים ומגדירות במדויק מושגים ופעולות מתמטיות והן באמצעות משוב מידי המספק לילדים הסבר לוגי, המכוון אותם להצלחה ומסכם את התנהגותם.
כיוון שלא כל הילדים נמצאים ברמת תפקוד זהה ובקצב אישי שווה, דורגו המטלות לפי סדר קושי עולה: מהפשוט אל המורכב, מהמוחשי אל הסמלי.
נושאי הלימוד שבהם מטפלת התוכנה קשורים בעיקר להיבטים הכמותיים של המספרים ונלמדים בארבעה אתרים שונים:

אתר 1 -

הכרת המספרים מ-1-10:
ספירה, מנייה, הכרת ספרות.
באתר זה מטיילים הילדים ליד ביתה של סבתא, ביחד עם כיפה אדומה הם לומדים את שמות הספרות מ-0 עד 10 ואת הסמלים הגרפיים ומונים קבוצות

אתר 2 -

קבוצות ומספרים:
בניית קבוצה, הגדלה/הקטנה של קבוצות, מניית המשך, סדר המספרים. יחד עם שבעת הגמדים בונים קבוצות שונות שגודלן מ-0 עד 10 או מקטינים קבוצות.

אתר 3 -

השוואת קבוצות ומספרים:
מציאת גדול/קטן, בניית קבוצה שווה לאחרת או גדולה ממנה, שינוי יחסי הגודל, מציאת מספרים גדולים או קטנים ממספר כלשהו.
יחד עם זהבה ושלושת הדובים משווים הילדים בין הכמויות השונות.

אתר 4 -

חיבור וחיסור עד 10:
צירוף והפרדה של קבוצות, חיבור וחיסור בבדידים, תרגילי חיבור וחיסור.
בגן הילדים של גורדולינה הקודמת הילדים לומדים לחבר ולחסר.

המטרה של הלומדה נחלקת, בעצם, לשניים: למידה ורכישת מיומנויות, וחשוב לא פחות, עידוד ללמידה עצמאית. הלימוד שנעשה בדרך חווייתית מושך את הילדים ללמוד, המשוב שהם מקבלים מושך אותם להמשיך ולהתקדם באופן עצמאי.

המיומנויות העיקריות שאותן הילדים רוכשים בעזרת התוכנה הן:
חשיבה חזותית - השוואה בין פריטים, הצגת הבעיה בעזרת דימויים ותמונות ממחישות, ובכך מקלות.
ריכוז - בזמן הפעלת הלומדה הילדים צריכים לבודד את הגירויים המתאימים להם משאר הגירויים המוצגים.
חשיבה רפלקטיבית - בעזרת המשובים שהילדים מקבלים, הן לחיוב והן לשלילה, הם רוכשים את היכולת להפעיל שיקול דעת ולהיות פחות אימפולסיביים.

ובכן, עליי להודות כי ברגע ששמעתי שהתוכנה עומדת לצאת לשוק, השתדלתי מאוד להשיג אותה במהירות האפשרית. ציפיתי לתוכנה טובה שלא נופלת מאחיותיה הוותיקות: "יש לי סוד אני קורא" ו"יש לי סוד אני לומד אנגלית", ואכן, לא התאכזבתי.
גרפיקה מעולה, הדמויות המצוירות נעימות לעין ומגרות את הלומד להמשיך ולחקור ולהצליח. הלומדה מובנית ומדורגת, בקיצור, מט"ח עשו ללימוד המתמטיקה מה שאף מורה עוד לא הצליח לעשות.

אחד היתרונות הבולטים שהודגשו על ידי המשתמשים הוא שהתוכנה מאפשרת לשחק ברמות שונות של ידע בחשבון. בעת ובעונה אחת יכלו לשחק ילדה בת 4, שרק הכירה את המספרים, וילדה בת חמש וחצי, שכבר החלה לעבוד עם תבניות חיבור וחיסור.
יתרון נוסף הוא דרך ההמחשה הברורה שלא הצריכה כמעט את התערבות ההורים. תגובת האם הסתכמה במלה אחת - ***מעולה!***

לומדים עם הדרדסים
היגיון וזיכרון

המחשבה של יובל ותומר

קובי שחר

מרבית הלומדות לגיל הרך מצויות בין שלוש הקטגוריות האלו:
- צורות וצבעים
- מספרים ואותיות
- היגיון וזיכרון

יש לומדות הכוללות משחקים ומציגות בפני הטף צורות גיאומטריות וצבעים.
משחקים אחרים מציגים מספרים ואותיות, המובילים ללימוד חשבון ולראשית הקריאה.
בקטגוריה השלישית נכללים משחקי זיכרון להרכבת זוגות, פאזלים, השלמת סדרות ועוד.
אין הרבה מה לחדש במשחקים לשכבת הגיל 3-6.

החידוש שמציעה סדרת הלומדות של הדרדסים הוא בגיוסם של כוכבי הטלוויזיה הכחלחלים האלה, למשימת הלימוד.
הסדרה כוללת שלוש לומדות, על פי הנושאים שהוצגו למעלה.
אני קיבלתי לבדיקה את התקליטור בנושא "היגיון וזיכרון."

יובל (7) ותומר (3) קראו קריאות שמחה כשהצגתי בפניהם את קופסת המשחק.
שניהם חובבים של סדרת הטלוויזיה ושמחו להזדמנות לארח את דרדסבא וחבורתו גם על צג המחשב.

התלהבותו של יובל שככה במהירות, כאשר הסברתי לו כי התוכנה מיועדת לגיל הרך, והוא לא ימצא בה עניין.
הבטחתי לו כי בקרוב נקבל את "הדרדסים-המשחק", משחק פעולה לילדים "גדולים". הוא השתכנע, ובינתיים חזר להכנת שיעורי הבית.

תומר ואני התיישבנו לבדוק את המשחקים.
כפי שכתבתי בראשית הכתבה, לא היה במשחקים כל חידוש.
אך תומר, שעדיין אינו מכור למחשב כמו אחיו הגדול, נהנה לשחק במשחקים החדשים.

בתפריט הראשי הזמינו הדרדסים את תומר לשחק במשחקים.
תומר בחר לפתוח במשחק ה"תפוחים האדומים."
זהו משחק זיכרון קלאסי, שבו יש לסובב בכל פעם שני תפוחים אדומים ולגלות זוגות של חפצים זהים.
לאחר מציאת כל הזוגות, ביקש תומר לחזור לתפריט הראשי ולבחור במשחק אחר.

במשחק הבא - "תיבת ההפתעות" - יש להוציא את החלקים של כל פריט מתוך התיבה ולהרכיבם במקום המתאים. תומר התקשה בפעולת ה"תפוס וגרור" עם העכבר, ולכן עברנו למשחק הבא.

הערה למפתחים:
בגיל צעיר עדיף לעבוד בשיטת ה"עכבר הדביק, (Sticky)" שבו החלק נשאר דבוק לסמן העכבר, עד ללחיצה נוספת.

"ציפורי היער" שעל יד כפר הדרדסים מציעות משחק זיכרון נוסף ובו יש לבחור בציפורים על פי הסדר שהן שרקו. זהו משחק הדומה למשחק המוכר לרבים ששמו "סיימון".

בכל משחק קיימות דרגות קושי המבטיחות הנאה גם לילדים גדולים יותר, אולם תומר, הנמצא בתחום הגיל הצעיר ביותר, מיהר גם כעת להחליף משחק.



"החיות השובבות" דומה לקודמו, אך כאן סדר הלחיצות אינו חשוב.
המשחק האחרון הוא "האפונים הקסומים", שבו הזמינה דרדסית את תומר למצוא מהו הצבע הבא בסדרה.
אמנם כן, כבר מגיל צעיר צריך להתאמן, כדי להוציא 800 במבחן הפסיכומטרי.

מלבד המשחקים אפשר למצוא בתפריט הראשי הפתעות נוספות:
משחק צביעה ובו ניתן למלא משטחי צבע בציורים נפלאים של הדרדסים.
עץ הקסמים - בתחילה הוא קטן מאוד, אולם, ככל שתומר הצליח במשחקים, העץ גדל יותר ויותר.

כמו כן, אפשר -
לסייר בכפר הדרדסים;
לפגוש את הידידים הכחלחלים בסביבתם הטבעית;
להפעיל קטעי אנימציה בעזרת מקל קסמים;
להיכנס לאחדים מהבתים;
להפעיל את המשחקים השונים.

הגרפיקה אינה "עוצרת נשימה", אלא פשוטה, בדומה לרמה של סדרת הטלוויזיה.
קולות הדרדסים נשמעים היטב, והם עוזרים לילדים הצעירים בהדרכה קולית.
רמות הקושי שבכל משחק מבטיחות כי הילדים ישובו למשחק עוד ועוד פעמים.
דמויות הדרדסים במשחקים השונים מוסיפות חן למשחקים טובים המתאימים לגיל הצעיר.
דרדסבא דואג להסביר בכל צעד ושעל מה צריך לעשות, כך שגם ילדים שאינם קוראים, יכולים להפעיל את התוכנה.
תומר נהנה מאוד מן המשחק.



שנת לימודים וירטואלית

גיא גזית

בוודאי שמתם לב לרעש התקשורתי ולמספרם הרב של הפרסומים הקשורים בכיתות הווירטואליות, בהעברת השיעורים דרך האינטרנט ובלימוד מרחוק...

כולנו מכירים את התחזיות הנבואיות - החזונות הוורודים או האפוקליפטיים - על הילד, שבמקום ללכת לבית הספר, פשוט יקום ממיטתו ויפעיל את המחשב שבחדרו, ילבש את ציוד ה-VR (מציאות מדומה) שלו ויצעד בשבילי הסייבר-ספייס הבטיחותי (שם קשה מאוד להידרס, להתפתות לרכוש סמים או להיחטף, חלילה וחס!) אל בית הספר היסודי התלת-ממדי ע"ש אלברט איינשטיין (או אייזק אסימוב, או ז'ול וורן... וכו').

הוא יישב בכיתה וירטואלית, עם תלמידים נוספים ומורה, בצבעים ובצורות שונים, עם פוליגונים רבים וססגוניים, או מאידך, יישב מול מסך שעליו יראה את המורה.
אם ירצה, ישלח מסר פרטי לחבריו ל"ספסל הלימודים הווירטואלי", בממשק הדומה לתקשורת IRC, אלא שבו אפשרות להעברת נתוני וידאו ואודיו בקשר דופלקס (דו כיווני), ולא רק טקסט מוקלד ועילג...

ואולי אין בכלל מורה ואין תלמידים?
לומדות ואתרי אינטרנט מיוחדים, בתוספת מספר ערוצי מדע וטבע בטלוויזיה הדיגיטלית, הן שיהיו המורים/מחנכים/מדריכים וכל מה שיתרום לילד את כל הידע שהוא זקוק לו ומעוניין בו, לפי העדפתו שלו.
וכך ילוו אותו עד להכשרתו המקצועית האקדמאית (ואולי אף מעבר לזה!).

יתרונות רבים יש בנוחות מסוג זה, הן לתלמידים והן למורים, שאולי, רק אולי, תיחסך מהם הרמת הקול, ייחסך הצורך להפריד בין תלמידים ניצים ומפריענים פורעי סדר למיניהם. חסל סדר חריקת הגיר המצמררת על הלוח, אין יותר פתקים במהלך השיעור, אין תלמידים מעתיקנים, וההפסקות ייתכנו מתי שיתחשק (אולי).

אך יש גם חסרונות, כמובן. יצירת הקשרים החברתיים תתבטא בלחיצות יד וירטואליות וללא מגע אישי פנים אל פנים.
אבל, מה יהיה על החברותא?
ללא חברה, האדם, כיצור שחברה היא צורך בסיסי עבורו, יקופח בתחום הזה.
ניתוק מגע קהילתי-חברתי אינו עדיף בשום מקרה. אפילו שייחסכו מאדם זה גילויי האלימות היומיומיים שאנו חווים (לצערנו הרב).

גם ההתנסות עלולה להיפגם...
תארו לעצמכם ניסוי בכימיה, מבלי לחוש את החומרים בעזרת חוש המישוש, הריח...
או שיעור בידיעת הארץ, מבלי לחוות את חוויית ההליכה בשבילים (גם אלה המסומנים על ידי "החברה להגנת הטבע") בנופי הארץ המרהיבים, מבלי לחוש ברוח ובשמש.
(למרות שמצד שני, לא ניפול ולא ניפצע... אך אולי זה חלק בלתי נפרד מהכיף?)

מנקודת מבטו של סטודנט שובת (מכורח המציאות), עולה המחשבה:
מה היה קורה לו היה עלינו, ציבור הסטודנטים ה"מורדים והאמיצים", להתמודד בשביתה וירטואלית "אלימה" מול שוטרים וירטואליים ושר אוצר וירטואלי, ובמקום לחסום כבישים ולשרוף צמיגים - לחסום נתיבי העברת נתונים, לפרוץ לשרתים...
מן הסתם נותרנו באותה סירה, גיגית טובעת...

מחזוריאדה - חוויה לכל החיים

חגית נבון

לפני שבועות מספר נתבקשתי על ידי העורך לראיין את יוני אלבז, שעיסוקו - מולטימדיה והפקת ספרי מחזור דיגיטלים על CD, המיועדים לבוגרי בתי הספר. לאחר ששוחחתי עם יוני בטלפון ושמעתי ממנו יותר פרטים על הנושא, קבענו להיפגש. אחד הדברים הראשונים שעשיתי לאחר שהנחתי מידי את השפופרת, היה לחפש את ספר המחזור שלי מסוף כיתה ט' ולעיין בו.

נדרש לי זמן לא מבוטל לחפש אותו בין כל הדפים והמחברות ששמרתי, אך גם כשמצאתי אותו, לא ציפתה לי הפתעה כל כך נעימה: זו הייתה חוברת דלה ומאוד לא אסתטית, שלא הזכירה לי כמעט דבר. התמונות, בשחור/לבן, לא היו ברורות והכתב לא קריא.


התמונה לקוחה מתוך ספר מחזור ישן

מאוכזבת פניתי לספר סיום מסלול בצנחנים של חבר קרוב. אמנם, ניכרה בו ההשקעה הרבה בעיצוב, בטיב הדפים ועוד. אבל, אותו חבר אמר לי: "את האמת, דברים רבים חסרים לי בספר, והם אשר היוו את המאפיינים המרכזיים של המחלקה, את הפלפל. קשה היה להעלות על הכתב, וכיום, בראייה לאחור, ממש חבל."

את יוני פגשתי ביום הראשון של חול המועד סוכות. מלא מוטיבציה ואמונה התייצב במשרד המערכת בלוויית יגאל מור, שותפו בחברה, וכל כולו מוכן להראות לי במה דברים אמורים.

ובכן, יוני הוא מדריך מולטימדיה בבתי ספר, חתן פרס מו"ח, מעביר השתלמויות מורים ועוד ...
ישב וחשב, כיצד ניתן יהיה לגייס את נושא המולטימדיה החביב עליו לטובת כל התלמידים, ובכלל, כיצד ניתן יהיה לשמר את תקופת ביה"ס בצורה החיה והאותנטית ביותר.

כך, לאט-לאט קרם הרעיון עור וגידים ונולדה "המחזוריאדה".
המחזוריאדה - (נגזרת מהמלה "מחזור") משכללת לנו את ספרי המחזור ועושה מהפכה. לא עוד תמונה וטקסט על דף, אלא גם תמונות צבעוניות, סיפורים, קולות, מוסיקה, קטעי וידאו, קטעים מטיולים, אירועים, תחרויות, אקטואליה ועוד ועוד.



קופסאות CD מבתי-ספר שונים

בקיצור מחזוריאדה - ספר המחזור של שנות ה-2000 כבר עכשיו - מכניסה אותם, לקראת תום האלף, למחשב, דבר המתבקש מאליו בעולם שהולך ונעשה וירטואלי וממוחשב מרגע לרגע.

המטרה - לתעד בצורה דיגיטלית את החוויות שאותן התלמידים עוברים, ובכך לשמר את האירועים האותנטיים כמו שהם, בדרך טכנולוגית וחדישה, המבטיחה מזכרת לשנים רבות.

נשמע מסובך? לא מעשי?
לדברי יוני, לפני הכול, יש צורך בפתיחות של ביה"ס לשינויים.
ראשית, חשוב שמנהל ביה"ס יהיה פתוח לשינויים ויוכל "להיכנס לראש", ורק אז אפשר יהיה להפיק את המקסימום מהתלמידים.
בשלב השני, מתקיימת פגישה בין נציג החברה לבין נציג ועד הורים, הנהלת ביה"ס, מחנכים ונציגות מטעם התלמידים, ומראים להם במה דברים אמורים.

המוטו העומד במרכז הרעיון הוא שיתוף הפעולה של התלמידים. לכן, יוני מעדיף צוות הפקה המורכב ברובו מתלמידים ושאותו מרכז אחד מהם. הצוות עובר קורס מזורז במולטימדיה, וקדימה לעבודה.

אמנם, יוני וצוותו מלווים את העשייה הזו מהצד, אבל, במעורבות מלאה. צוות ההפקה בביה"ס מכין את הספר והוא זה שמחליט מה נכנס ומה לא, הוא זה שמעצב את הווידאו-קליפים. הכול תלוי ביצירתיות ובמעוף של הצוות. צוות פעיל יביא מן הסתם לתוצאות טובות. חשוב להדגיש ולציין, כי לאורך כל הדרך ניתנים הדרכה אישית וליווי צמוד של יוני וצוותו, והתלמידים אינם נשארים ולו לרגע אחד לבדם במערכה.
העבודה נעשית בשלבים מאוד ברורים ובהקפדה על עמידה בלוח זמנים.
קודם כול, מחלקים את הספר למדורים וכל צוות אחראי על מדור מסוים. גם בצוות קיימת חלוקת תפקידים, וכל אחד מהתלמידים אחראי על משהו, כך ניתן להגיע לתוצאות טובות יותר ולבצע עבודה יעילה.
לדוגמה, מאחר וחשוב מאוד לשמר את רוח התקופה, יוני מקפיד שכל אחד מענפי הצבר (שלא נבחר באקראי) יוקדש לאירועים מרכזיים שקרו במהלך השנה. כל אחד מחברי הצוות אחראי על ענף מסוים - אחד אחראי לתעד את רגעי הספורט, אחר - על המוסיקה ועוד. גם כאן ניתנת הדרכה צמודה לאופן שבו יש להקליט את הדברים, כדי שיגיעו לתוצאות הטובות ביותר.


דף מתוך ספרי המחזור הווירטואלי

לא עוד תמונה וטקסט על דף אלא גם תמוונות צבעוניות, סיפורים, קולות, מוסיקה, קטעי וידאו, קטעים מטיולים, אירועים, תחרויות, אקטואליה ועוד ועוד.

את העריכה מבצעים, במרבית הפעמים, בחברה, בפיקוחו של הצוות. בבי"ס שישנה בו אפשרות לערוך את הספר, התלמידים מקבלים הדרכה ועורכים אותו בעצמם.

ההתקנה של התוכנה היא פשוטה וידידותית גם למי שלא כל כך מתמצא בתחום.

כדי לצפות בחברי הכיתה, יש ללחוץ על הענף הרצוי, ואז ניתן לדפדף ולקרוא את מה שנאמר על כל אחד ואף לשמוע אותו מברך או מדבר ברקע. לחיצה נוספת על העכבר, מעלה מספר פרטים אישיים, כמו: תאריך לידה, מס' טלפון בבית ועוד. וכל זה לא לפני שצופים בקטע קצר על כל חברי הכיתה.

ומי שבוחר לראות את הדברים מעל גבי הנייר, יכול להדפיס את כל הכתוב, והנה לו ספר-מחזור מודפס.
השנה, אומר יוני, המחזוריאדה תצא בפורמט קצת יותר "משוכלל": גם ספר-מחזור על CD וגם ספרון-מחזור מודפס, כפי שאנחנו רגילים לו.

קהל-יעד נוסף, שאליו יוני מייעד את המחזוריאדה, הם בני נוער שבאים מחו"ל למספר שבועות במסגרת תנועות נוער. לדבריו, זו דרך יפה וטובה לשמר את הרגעים היפים והחוויות שאותם עברו בארץ, וכשהם נכנסים הביתה ושואלים אותם: נו, איך היה? הם פשוט מדליקים את המחשב ומראים מה בדיוק היה.
יוני שב וציין, כי אחד הדברים שמאוד מרגשים אותו בכל פעם מחדש הוא היחס לציונות, שאותו הוא מגלה באמצעות הפרויקט עם בני הנוער הבאים מחו"ל.



האהבה והקירבה שחשים בני הנוער שבאים לבקר, היא כל כך עזה שזה פשוט מדהים. אחד הדגשים שעליהם לא מוותרים הם דברי הברכה.
יוני מקפיד כי בספרי הטיולים של הנערים מתנועות הנוער יהיו גם קטעי ברכות של אנשים חשובים, כמו:
נשיא המדינה, יו"ר הסוכנות, מר אברום בורג, שר החינוך, ראש עיריית ירושלים ועוד.
כאן מנסה יוני לשוות לכל הפרויקט נופך חינוכי, מעין שליחות שהוא לקח על עצמו, להזכיר להם ולכל ממי שצופה בתוכנה, איזו ארץ נהדרת יש לנו.

ספרי המחזור הווירטואליים שבהם צפיתי, היו מגוונים מאוד. מיד ניתן היה לראות מי היו התלמידים שהשקיעו ומי לא. בבתי ספר שהייתה בהם היענות, התוצאות היו נהדרות. סוף סוף רואים משהו מקורי המביא לידי ביטוי את היכולת הטמונה בתלמידים.

התרשמתי מאוד מהרעיון ומדרך העשייה. האותנטיות, החיים, נשמרים יפה מאוד על גבי ה-CD והופכים את הילדות לדבר קצת יותר מוחשי משברי זיכרונות ומתמונות עמומות.
מומלץ בחום לאלה שאוהבים אתגרים ודברים מיוחדים.

CASIO

X-treme

I'm out here on my own.

LiAM R McNAMARA

G-SHOCK

G-SHOCK שעון חזק

עכשיו בחנויות במגוון דגמים וצבעים חזקים. יבוא בלעדי I&T מרקטינג בע"מ טל.03-5184646 פקס. 03-5184505

www.t-and-i.co.il

סנא אלי

סידרת מדפסות הצבע HP 2000 החדשה. שיאי המהירות נשברים פעם נוספת.

והפעם, לא על מסלול הניסויים, אלא על שולחן העבודה שלך.

במהירות של 4 דפי צבע מלא לדקה, HP 2000C היא כפי הנראה מדפסת הצבע המהירה בעולם. איך היא עושה את זה? בעזרת מערכת הובלת הדיו המודולרית, הייחודית ל-HP.

התחלנו בכך שיצרנו את כל אחד מארבעת ראשי ההדפסה ברוחב 1.27 סמ' - ההופך את ראש ההדפסה לרחב יותר מכל מדפסת הזרקת דיו אחרת.

המשכנו בכך שהענקנו לכל ראש הדפסה מזרקים להולכת צבע בכמות הקרובה לכמות המזרקים הקיימת בכל ארבעת הראשים בכמה מדפסות הזרקת דיו אחרות (304 מזרקים המסוגלים להוליך עד 3,648,000 טיפות דיו בשנייה). קיבלנו מדפסת המסוגלת להדפיס שטח צבעוני בגודל סנטימטר ורבע במעבר אחד של ראש ההדפסה - מהירות גבוהה פי חמש משל מדפסת הזרקת הדיו הנמכרת בעולם*. למה הדבר דומה? למעבר מצביעה במכחול לצביעה בעזרת מברשת.

בדרך כלל, למהירות יש מחיר גבוה.

אך במקרה הזה הוצאות ההפעלה אפילו נמוכות יותר. מיכלי הדיו בעלי הקיבולת הגבוהה וראשי ההדפסה ניתנים להחלפה בנפרד. וכך, אם הדיו במיכל נגמר תצטרך להחליף רק את המיכל ולא את כל מערך הצבעים שלך או את ראש ההדפסה.

הוסף לכך את החיים הארוכים שהענקנו לראשי ההדפסה ותקבל מדפסת המסוגלת להדפיס עד 24,000 עמודי צבע (כמות שהמשתמש הממוצע מדפיס במשך 7 שנים) לפני שתצטרך להחליף את ראשי ההדפסה. במקרה שחלק כלשהו יזדקק להחלפה, HP 2000 היא מדפסת אינטליגנטית דיה כדי לדווח לך על כך.

הודות לטכנולוגיית ההדפסה המתקדמת, שבב חכם מושתל בראשי ההדפסה ובמיכלי הדיו, שבב זה עוקב בקביעות אחר מצבם ומעביר את האיפורמציה לתוכנה יחודית המאפשרת לך להיות מעודכן כל הזמן ולחסוך דיו, נייר ושעות עבודה. כל התכונות המתקדמות מסתכמות במדפסת הצבע השולחנית המהירה ביותר ואחת החסכוניות ביותר. מה שאי אפשר לאמר על שוברות שיאים אחרות.

HP 2000C (עד 5 משתמשים) ניתנת להשגה כ- HP 2000 CN עם שרת ההדפסה החיצוני JetDirect ומגש נייר נוסף החל מ- $970. (4312 ש"ח כולל מע"מ). מחושב לפי $1=3.8 ש"ח. * HP DeskJet 690C

HEWLETT® PACKARD

Expanding Possibilities

להשיג אצל המשווקים המורשים.
פרטים נוספים ב:
www.hp2000.com

סנא אלי

האנציקלופדיה לבעלי חיים
היונקים בישראל

קובי שחר

כתב העת "טבע הדברים", בשיתוף חברת סי.די. מדיה, מפיץ מדי מספר חודשים תקליטור מרהיב המבוסס על הגרסה המודפסת, אך מטבע הדברים כולל גם קטעי מולטימדיה. במקביל, החלו בהפקת האנציקלופדיה לבעלי חיים, והתקליטור הראשון בסדרה נקרא "היונקים בישראל", בעריכת ד"ר אבי ארבל.
התקליטור כולל מידע טקסטואלי, תמונות סטילס וקטעי וידאו על אודות היונקים בישראל.

אל המידע הזה ניתן להגיע על פי -
- רשימה אלפאביתית;
- עץ מבנה (סדרות, משפחות, מינים);
- חיפוש מתקדם.

המסך הראשי כולל הפניה לפרק העוסק במבוא למחלקת היונקים וכן רשימה של התמונות ושל קטעי הווידאו, כדי לאפשר גישה מהירה לאמצעי המולטימדיה.
גם כאן הסידור הוא אלפאביתי, על פי שם החיה. בחירה באלמנט מהרשימה מעבירה למסך המידע על אודות אותו המין. התמונה או קליפ הווידאו מופיעים לצד המידע הכתוב, אך קליק על התמונה יראה לנו אותה על מסך שלם, כמובן עם איבוד מסוים של האיכות.

חלון הטקסט ב"דף" של כל מין כולל מידע על תפוצת היונק, תיאורו, חייו החברתיים, תזונה, פעילותו והרבייה.

האנציקלופדיה מזכירה את התקליטור הנפלא שהופץ לפני מספר שנים וש"ערך" ביקור בגן החיות הגדול של סן-דייגו.
תקליטור "טבע הדברים" מצומצם יותר ומתרכז ביונקים, אך המפיצים מבטיחים כי במהרה יגיעו למדפים גם התקליטורים על הזוחלים, העופות והדגים בישראל.

לתקליטור "טבע הדברים" יש יתרון על "גן החיות של סן- דייגו", מלבד היותו דובר עברית, היתרון הוא במנוע החיפוש שלו. ניתן להגדיר מספר פרמטרים, כמו: תזונה, גודל, מקומן של החיות ועוד, ולקבל פירוט של המינים העונים על קריטריונים שהצבנו. קליק אחד ואנו בדף המידע על כל מין.
לתקליטור לא מצורפת חוברת הסבר, מלבד הוראות התקנה פשוטות, אך במסכי העזרה המקוונת ניתן למצוא תשובה לכל שאלה.

עבור חובבי הטבע זהו מאגר מידע טוב, שבהכנתו עזרו מיטב הזואולוגים בארץ, אך הוא חסר מידה מסוימת של רעננות שהייתה מושגת אם התקליטור היה כולל גם משחקים שונים, למשל, זיהוי של חיות.

מסלולון 99
בין-עירוני

קובי שחר

הקיץ החם מאחורינו, וכעת, רגע לפני החורף הכבד, אנו בעונת המעבר - זמן מצוין לטיולים.

תוכנת "מסלולון 99" מסייעת לנו בתכנון מסלול הטיול. בוחרים מקום יציאה, בוחרים יעד ואתרים שבהם נרצה לטייל בדרך, קליק אחד ומסלול הטיול מופיע על המפה.

ניתן לקבל דו"ח על המסלול, הכולל מרחקים בין נקודה לנקודה וכן זמני הגעה משוערים על פי קביעת מהירות הנסיעה הממוצעת בדרכים השונות. מקובל להגיד על הגבר הישראלי כי הוא שונא לשאול אנשים בדרך, לצורך מציאת כיווני נסיעה. לטובת אותו גבר ניתן להפיק דו"ח הכולל כיווני נסיעה מדויקים.

התוכנה מרשימה מאוד. אם בעבר שמענו על תוכנות כאלו עבור רשת הכבישים בארצות הברית, כעת גם כאן, קיים מיפוי של רחובות הערים, אתרי הבילוי והנופש, הכבישים ועוד.
אני בדקתי את תוכנת המסלולון הבינעירוני שאליה ניתן לצרף את תוכנות המסלולון האזוריות.

המודולריות של התוכנה מתבטאת גם באפשרות של הוספת מודולים, כמו חיבור ל-GPS - ניווט בעזרת לוויינים - חיבור לספר טלפונים ארצי והמלצות על טיולים.
הכול נשמע מבטיח, אולם גיליתי מספר בעיות.
- לא מצאתי מספר אתרים שרציתי לכלול בטיול לירושלים, למשל: גן החיות התנ"כי וכנסת ישראל, אולי הם נכללים במסלולון האזורי, אך לא נכללו במסלולון הבינעירוני.
- קיימים מספר אתרים בעלי אותו שם ואין אפשרות להבחין ביניהם, גן לאומי ללא כל תוספת לזיהוי המקום.
- המחשב שלי מתאים לרמת המינימום הנדרשת להרצת התוכנה, אך לא ברור לי מדוע נדרש זמן רב כל כך לציור מפה, בעוד שבמשחקי אסטרטגיה שונים, הכוללים מגוון פריטים, אפשר לבצע scroll בקלות. לפחות בזמן ההמתנה מקבלים בחלון מיוחד עצות להפעלת התוכנה (וגם הזמנה לפרסם בחלון זה).

לסיכום, מדובר בתוכנה חדשנית, הכוללת מידע רב על אתרים בישראל וכבישים בה. יש לזכור כי כדי להשיג את כל המידע, צריך לרכוש מודולים נוספים.



Visual Basic - שפה מונחית עצמים

ברק בירקנטל

צריך להיות גאון כדי לתכנת-שקר

בעבר, המתכנת היה צריך להתמודד עם מאות שורות קוד.
כל מי שהתנסה בתכנות מכיר את התסכול שבכתיבת עשרות פקודות ליצירת אלמנט פשוט אחד (כמו חלון).
שיטת תכנות זו, המבוססת על כתיבת שורות של פקודות בלבד (כמו פסקל), הופכת להיות מסורבלת כשמדובר בתכניות גדולות.

לכן, בשנים האחרונות הולכת ומתחזקת תפיסה מתקדמת יותר של תכנות, המתבססת על אובייקטים חזותיים קיימים שניתן לשנות להם את התכונות ולקבוע כיצד הם יגיבו לפעולות שונות.

שיטת תכנות זו נקראת "תכנות מונחה עצמים"
(oop-object oriented programming)
והיא קלה יותר לתפיסה.
יתרון בולט נוסף הוא המהירות הרבה שבה תכניות נכתבות בשיטה זו, לעומת השיטה "הקלאסית" של תכנות בשורות קוד בלבד.

בין השפות מונחות העצמים אפשר למצוא את דלפי, ++visual c ואולי המפורסמת שביניהם -visual basic.

חשוב לציין, ש-visual basic מבוססת על שפת בייסיק, אך אל חשש - גם מי שאינו יודע בייסיק ילמד זאת, תוך כדי למידת visual basic.
מדי זמן, יוצאת גרסה עדכנית יותר, נכון לעכשיו, visual basic 6 היא הגרסה האחרונה.

כמו רוב השפות מונחות העצמים, גם visual basic עובדת בסביבת חלונות, ולמעשה, visual basic הוא כלי תכנותי שפותח על ידי מיקרוסופט, אותה חברה שפיתחה את מערכת ההפעלה "חלונות".

ובכן, **היתרון של נוחות ושל השגת תוצאות מהירות בשפה זו הוא ברור, כך גם הקשר שבין השפה לסביבת חלונות.**

מה שנותר לדעת הוא:
מה הם עקרונות התכנות של visual basic?

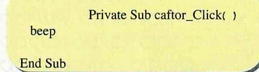
עיקרון ראשון - חלק ניכר של התכנות מתבצע על ידי גרירת אובייקטים ושינוי המאפיינים שלהם, והגבתם לפעולות שונות שעושים עליהם.

לדוגמה:
אפשר לשנות את הכיתוב על כפתור (commandbottom) ולהחליט שבכל פעם שלוחצים עליו, יתרחש משהו.

עיקרון שני - למעט "העבודה הוויזואלית" של גרירת האובייקטים ושינויים, יש עדיין תכנות "קלאסי" של כתיבת שורות קוד.

שורות הקוד עצמן בנויות מסברוטינות או פונקציות, ובמילים פשוטות יותר - מבלוקים שונים שכל אחד מהם אחראי על אובייקט אחר.

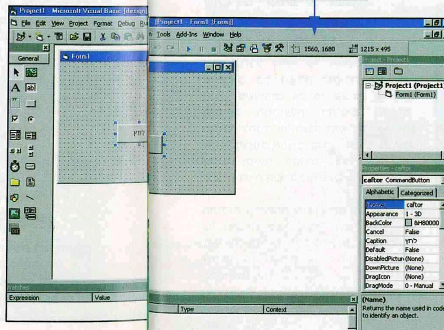
לדוגמה:



```
Private Sub caftor_Click( )
beep
End Sub
```

סברוטנה זו מתייחסת לפעולת לחיצה על אובייקט בשם כפתור, שגוררת בעקבותיה צליל.

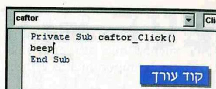
Tool Bar - סרגל כלים



Tool box
ארגז כלים

Project Explorer
סייר פרוייקטים

Properties Windows
חלון תכונות



```
caftor
Private Sub caftor_Click()
beep
End Sub
```

קוד עורך

מקובל לכתוב ב-visual basic תכניות שרת-לקוח (server-client), כלומר, תכניות הידברות בין המשתמש למחשב, כמו תכנית לניהול ולעדכון לקוחות בנק.
תכניות אלו זקוקות למאגר נתונים.
במקרה של visual basic, מקובל להשתמש ב-access ליצירת מאגר הנתונים.

ולידיעת בוני האתרים שביניכם, ניתן לשלב פקודות visual basic בשפת HTML, לשיפור עמודי האינטרנט.
בגרסאות האחרונות של visual basic הולכים ונעשים יותר ויותר נפוצים פקדי active-x, המאפשרים גישה ליישומי visual basic דרך הרשת.

בפינה זו אביא בהמשך דוגמאות לתכניות, שורות קוד מעניינות ועצות לגבי תכנות בvisual basic.

כמובן שאין לראות בהן תחליף ללימוד השפה בצורה מרוכזת, כמו בחוג, אך הן מהוות בהחלט תוספת משמעותית למי שרוצים להעשיר את ידיעותיהם בשפה, מתחילים ומתקדמים כאחד.

שאלות,הצעות או דוגמאות אפשר לשלוח אל: comfun@inter.net.il



חגית נבון

הוא

אני ממש עומד להשתגע! בכל פעם שהיא רק מתקרבת למחשב, אפילו נמצאת ברדיוס של 100 מטר ממחשב, הוא מתחיל להתעוות; ושלא לדבר על הרגע שבו היא מעלה על דל שפתיה כי ברצונה להתיישב לידו.
זה לא שאני שוביניסט או משהו כזה, אבל בחייכם, המחשב, בלשון המעטה, לא נועד לאשתי, וכן לא לנשים רבות נוספות שאני מכיר. לא משנה מה צריך לעשות, הן ישר לוחצות על כל המקשים. העיקר, שהמסך יתחלף. ללא כל רגש או התחשבות ברגשותיו של המחשב.
לפני מספר ימים החליטה אשתי היקרה מכול להתיישב ליד המחשב, הגיעה לאן שהגיעה, ופתאום, אני שומע צעקה: "נחום, בוא לסדר לי את המחשב." רצתי כל עוד נפשי בי וחשכו עיניי: הכול נעלם! לא נשאר לי דבר על הדיסק הקשיח. חיוור כסיד שאלתי אותה, מה הייתה הפעולה האחרונה שעשתה. לדבריה, היא פשוט לחצה "אישור", ופתאום, הכול קפץ. והכי מצחיק, היא עוד כעסה עליי על כי אין לי סבלנות, ובגללי היא לא תדע לעולם מחשבים.
מה אומר לכם? אין לי כבר כוח לשאלות ולהסברים החוזרים ונשנים על הדרך שבה יש לאחסן את המידע או כיצד נכנסים לאינטרנט וכו'.
נראה לי, כי אם המצב יימשך, במקום לשקוע בוויכוחים אינסופיים, פשוט אקנה לי מחשב משל עצמי, ונראה אותה מתקרבת אליו.

היא

נשבעת לכם, כל הגברים - אותו דבר! אבל הפעם הוא באמת עבר כל גבול. כבר הרבה זמן אני מנסה להיכנס לעולם המחשבים. אמנם, אינני צעירה, אבל בכל זאת מותר גם לי לנסות להשתלב בעולם המודרני. לצערי, בני הבית, ובעיקר בעלי היקר, מצרים את צעדיי בכל מה שקשור למחשב. אולי מחשש שהגולם יקום על יוצרו? אחרת אין לי שום הסבר לחוסר הסבלנות שלו. כל שאלה שאני שואלת נתקלת בהבעה קפואה וקצת מלגלגת, כאילו הוא נולד עם מחשב ביד. הוא כבר שכח איך כעס על הבן שלא היה מוכן להסביר לו (בפעם המאה), כיצד מכבים את המחשב, ושלא לדבר על כל התקלות שהיו "קורות מאליהן", כשהוא התיישב לעבוד. עכשיו, כשהוא מרגיש בטוח בעצמו, אני כבר לא שווה. "עבד כי ימלוך" ממש.
אז נכון שאני לא תמיד קוראת את החלונות שנפתחים לי עד הסוף, ולפעמים, ללא כוונה, אני לוחצת על המקשים הלא-נכונים. אבל, אם לא מנסים לא טועים, ובין זה לבין החרמה או הוצאת צו הרחקה, הדרך ארוכה מאוד.
זהו, אני החלטתי. אם היחס לא ישתנה, אקנה לי מחשב משל עצמי וגם טכנאי פרטי שיעזור לי, ונראה אותו מבקש הדרכה.

סקירת ספרים



בני פיינשטיין

הופעת Windows 98 בעברית בימים אלה, הביאה עימה שורה של ספרים (מתורגמים מאנגלית, לרוב) העוסקים בתחום זה. שתי ההוצאות המובילות בארץ לספרי מחשבים, הוצאת הוד עמי והוצאת פוקוס, הזדרזו לתרגם מספר ספרים שיסייעו למשתמש המצוי להתגבר על החידושים ועל השינויים שב- Windows 98

הוצאת פוקוס מציגה בפנינו שני ספרים. הראשון שבהם - **"Windows 98 - הקורס המהיר"** - מיועד לאלה שצריכים לעבור למערכת החדישה במהירות וללא תקלות מיותרות.
הספר השני - **"Windows 98 צעד אחר צעד"** - הבנוי כספר לימוד ותרגול, מיועד לכל אלה שזמנם בידם, המעוניינים בספר שילווה אותם במשך הזמן, תוך כדי השתלבותם במערכת החדשה.

הוצאת הוד עמי בחרה להביא בפנינו, בהזדמנות זאת, ספר מקיף ביותר, העוסק ב-Office 97 והכולל פרקים מיוחדים על חלונות 95 ועל חלונות 98 גם יחד.

בהוצאת הוד עמי מאמינים, כנראה, ש-Office 97 תלווה אותנו עוד זמן רב, והם הכינו ספר מקיף ביותר, בנוי בצורה יסודית ובהירה, ולמעשה, ספר שיכול ללוות אותנו בכל בעיה שתתעורר בזמן שנשתמש בתוכנות השונות של ה- Office.

כל הספרים המוזכרים כאן, תורגמו אצלנו מאנגלית ופורסמו בארה"ב על ידי ההוצאות המובילות בתחום ספרי המחשבים שם - QUE, SAMS, ו- Microsoft Press.

יחד עם זאת, אנו בהחלט מתפלאים (ונשמח לקבל את תגובת ההוצאות) שלא נמצאה הדרך לכתיבה מקורית (או לפחות לעיבוד משמעותי) של ספר מחשבים העוסק במערכת ההפעלה חלונות 98, שכידוע תורגמה והותאמה לחלוטין לשפה העברית, או ספר המאפשר לנו היכרות עם היישומים הפופולריים ביותר של תוכנת ה- Office ולמידתם של יישומים אלה.

Windows 98 - הקורס המהיר

הוצאת פוקוס (תורגם מאנגלית)
הוצאת Microsoft Press
217 עמ'

לאלה שכבר השתמשו בספרי הקורס המהיר המפורסמים של הוצאת Microsoft Press, העבודה בעזרת הספר הזה לא תהיה זרה.

הספר מיועד, אמנם, למשתמשים חדשים וגם למשתמשים ותיקים בחלונות 95, אך לדעתנו, הוא מתאים יותר לקבוצה האחרונה, לאלה שהם בעלי ידע קודם בחלונות 95.

הספר בנוי משני חלקים ובהם שבעה שיעורים. המושג "שיעור" בספר זה איננו מתאים לתוכן הספר, במיוחד מבחינת רוחב היריעה של כל שיעור. לדעתי, מבחינת הנוחות לקורא, ניתן היה לחלק כל שיעור לשיעורי משנה מוגדרים, שהיו מקילים על הלומדים את התוכנה.

שלושת השיעורים הראשונים עוסקים בנושאים האלה:

1) מושגים בסיסיים, שולחן העבודה, מערכת העזרה של חלונות 98 וכיבוי המחשב.

2) השימוש בתכניות, פקודות, ריבוי משימות ושימוש במדפסת.

3) ניהול תיקיות וקבצים.

4) השיעור הרביעי עוסק באחד השינויים המרכזיים שבחלונות 98 - בקישוריות לאינטרנט. בשיעור הזה לומדים כיצד להשתמש בדואר אלקטרוני ובתוכנת האוטלוק המשופרת של חלונות 98.

בחלק השני של הספר - שלושה שיעורים שבאים להרחיב את ידיעותינו ולשפר את העבודה בחלונות 98, וזאת לאחר שהתבססנו בעבודתנו בחלק הראשון של הספר.

5) השיעור הזה עוסק, למעשה, ברעיונות ובטיפים - כיצד לעבוד מהר וחכם יותר בחלונות 98.

6) השיעור עוסק בדרכים להתאמה אישית של מרכיביה השונים של מערכת ההפעלה, ומתאים בהחלט לאלה שכבר מצליחים "לשחות במימיה הסוערים" של התוכנה.

7) לבסוף - השיעור השביעי עוסק בחלק ש"מעצבן" את כולנו, ולעתים הוא החשוב ביותר, והוא - פתרון לבעיות ולתקלות נפוצות.

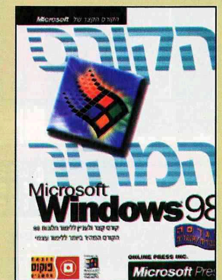
כל שיעור מלווה בתמונות מסך, שחלקן משופרות מאוד, אך חלקן, כמו שאתם אומרים לגביהן: "חבל על הזמן", והפעם בהיבט השלילי.

אם מניחים בהוצאה שקוראי הספר יהיו כולם בעלי כושר ראייה של 6:6, אז הכול בסדר, אך למעשה, אצל רבים מאתנו המצב אינו כזה, ומסכים רבים המלווים את הספר, ובמידה מסוימת גם קטעי ההסבר, כתובים באותיות קטנות מדי ובתוך רשת אפורה שאינה מתאימה ואינה מחמיאה לחדות הכיתוב, ובכך מקשים מאוד על קריאתו. יחד עם זאת, ראוי לציין שקטעים אלה טובים ומועילים מאוד לכל משתמש מצוי.

כותרות המשנה המובאות בשולי העמודים, מסייעות מאוד, לדעתי, במציאת הנושאים הרלוונטיים.
בסך הכול, מספר המסכים הוא סביר בהחלט, ובשיעורים מסוימים הם מלווים אותנו בכל עמוד, ועל כך יש לברך את ההוצאה.

הקיצור בהסברים מתאים מאוד לספר מסוג זה, וכמובן שיש בו יתרון ללומדים שמכירים את חלונות 95. ייתכן שבמקומות מסוימים היה טוב יותר להאריך מעט בהסבר, אך נראה לי שהדבר אינו תואם את אופיו של הספר, ובכך צדקו המחברים ששמרו על סגנון אחיד. אמנם, ההוצאה האנגלית של הספר אינה מוכרת לי, אך התרגום הוא טוב וברור ובוודאי ישמש היטב את הקוראים הישראליים.

לסיכום, הספר מומלץ מאוד למשתמשים הוותיקים של חלונות 95.
ואני, אודה על האמת - הספר כבר מונח על שולחן העבודה שלי, על כל צרה שלא תבוא מחלונות 98 המהוללת מבית מיקרוסופט.



צעד אחר צעד
ערכת לימוד Microsoft Windows 98

הוצאת פוקוס (תורגם מאנגלית)
הוצאת Microsoft Press
272 עמ'
(הספר כולל תקליטון עם קובצי תרגול)

ספר זה מהווה כלי עזר טוב מאוד ללמידה של תוכנת חלונות 98 ויישומיה. הספר נכתב בארה"ב על ידי צוותי הפיתוח של חברת הדרכה ידועה ביותר, העובדת בשילוב עם מפתחי היישומים של חברת מיקרוסופט.

הוא יכול לשמש כספר לימוד והדרכה בכיתת לימוד וגם ללימוד עצמי בבית או במשרד.

הספר מלווה בתקליטון עם קובצי תרגול, המיועדים להידמות לשיעור מונחה בכיתה. את מקומו של המורה תופסות הנחיות, שהלומד מבצע בקצב האישי שלו.
ערכת לימוד Microsoft Windows 98 מתאימה הן למתחילים והן למתקדמים בחלונות 95.

הספר מחולק לארבעה פרקים מרכזיים, ובהם, בסך הכול, תשעה שיעורים מפורטים. אך מובן שמידת ההתקדמות, הן בלימוד קבוצתי והן בלימוד אישי, תלויה ברקע ובידע הבסיסי של התחום. לכן, מידת הזמן שתוקדש לכל שיעור, תהיה שונה אצל כל משתמש.

הפרק הראשון עוסק בשימוש הבסיסי של חלונות 98, בהכרת שולחן העבודה, בהתאמה אישית של שולחן העבודה, בארגון קבצים ותיקיות ובעיצוב חלונות 98 לשימוש האישי.

בחלק השני לומדים את העבודה ברשתות, אינטרנט, וכמובן, דואר אלקטרוני, המהווים מרכיב חדשני ומרכזי בחלונות 98.

החלק השלישי מוביל למעמקי חלונות 98, והוא עוסק בשיפור הביצועים על ידי שיפור המהירות, היעילות והנגישות.

הפרק הרביעי והמסכם מעלה אותנו מדרגה, על ידי עיסוק בתוספות חומרה, בשילובי מודם, במשחקי רשת ועוד.

מתוך היכרותי עם ספרים קודמים של הסדרה והשימוש בהם בסדנאות ובקורסים, נראה לי, שגם לספר זה צפויה הצלחה רבה אצל משתמשי המחשב הביתיים.
למקצוענים שבינינו הייתי מציע לחפש ספר מעמיק ומפורט יותר.
אך אצל רבים, אצל אלה שהמחשב מהווה עבורם כלי עזר בעבודתם וגם משמש להנאתם, ספר זה יתפוס מקום של כבוד בספרייה הסמוכה לשולחן המחשב שלהם.



Office 97 - קוראים יודעים

כולל Windows 95 ו-Windows 98

הוצאת הוד עמי (מתורגם מאנגלית)
מאת: אד בוט
הוצאת QUE
652 עמ'

כאשר קיבלתי ספר זה לעיון ראשוני, לא האמנתי למראה עיניי. ספר שבו 652 עמודים (!!!) על Office 97. אכן, עבודה מונומנטלית של הוצאת QUE בארה"ב ותרגום של מיטב הכוחות של הוצאת הוד עמי.

לכשעצמי, הייתי מעדיף ספרים נפרדים לכל אחת מהתוכנות המרכיבות את Office 97, אך ייתכן שצודקים חבריי הטוענים שהעובדה שכל התוכנות מצויות בספר אחד, חוסכת לנו כסף, וכן חוסכת מאתנו את הצורך לחפש בספרים שונים את קיצורי הדרך באותם המקומות, כי ההנחיות דומות בכל התוכנות.

הספר כולל גם שני פרקים מיוחדים העוסקים בחלונות 95 ובחלונות 98. לגבי חלונות 98, הנושא חשוב וברור, אך אינני מבין את הסיבות לשילוב פרק כה נרחב העוסק בחלונות 95. אמנם, רובנו נשתמש עוד זמן רב בחלונות 95, אך נראה לי, שעם הופעתה של חלונות 98 בימים אלה בישראל, מיותר לפרסם פרק העוסק בחלונות 95 (וזאת משום שקיימים עשרות ספרים העוסקים בתחום זה).

הספר מחולק לשמונה פרקים מרכזיים. **הפרק הראשון** עוסק בהיכרות כללית של ה-Office 97, על כל מרכיביו. הפרק עוסק במשותף שבין כל מרכיבי ה-Office, בקשר לאינטרנט ובקובצי העזרה.

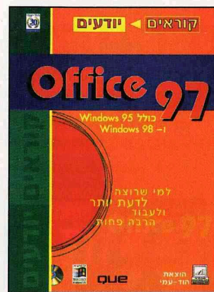
הפרקים הבאים, **מהפרק השני ועד לפרק השישי**, עוסקים בתוכנות השונות המרכיבות את Office 97. תחילה, Word 97, ולאחר מכן לפי הסדר, Excel 97, PowerPoint 97, Access 97, ו- Outlook 97. בפרקים אלה, שאורך כל אחד מהם הוא כאורכו של ספר שלם, תוכלו למצוא את הנושאים העיקריים שיסייעו לכם בהפעלת התוכנות השונות. בחירת הנושאים החשובים בכל פרק, מוצלחת מאוד, ומבנה הספר מאפשר לכם, למרות גודלו, למצוא בקלות יחסית, את מבוקשכם או את הנושא שבו אתם רוצים להתמקצע.

הפרק השביעי, שהוא קצר יחסית, עוסק בחיבוריות שבין כל מרכיבי ה- Office 97, **והפרק השמיני** - בלימוד של חלונות 95 וחלונות 98.

הספר דומה במבנהו לספרים אחרים באותה סדרה, ועורכי הספר בהוצאת הוד עמי הוסיפו לספר את החן האופייני, שלדעתי גם מסייע לקורא בגלישה המעייפת, לפעמים, בנבכי התכנים המוסברים בספר.

כל פרק מלווה בתרשימים, ותצלומי המסכים מדגישים ואף מגדילים (!!) את הקטעים הרלוונטיים, דבר שמאפשר לנצל טוב יותר את המסכים ולהשוותם למסך של המחשב. כלולים בפרק טיפים ושאלות/תשובות, המאירים נושאים ייחודים שכדאי לשים אליהם לב במיוחד.

הספר הזה מתאים מאוד לתלמידים, למורים ובוודאי למשתמשים מן השורה, הזקוקים לליווי צמוד בעבודתם בתוכנות השונות שב- Office 97. (התקליטור המצורף איננו שייך ישירות לתכנים שבספר, ולכן, לא אתייחס אליו בסקירה זאת.)





אסף הוכמן

asafh@email.com

המדריך להריסת המחשב

"המדריך להריסת המחשב" מדגים פעולות חיוניות לשמירה על המחשב, כמו: **קדיחה במקלדת ▼**



בדיקה: מה פטיש מסוגל לעשות לכרטיס קול ▼



ה"אחרי פטיש" של המוניטור ▼

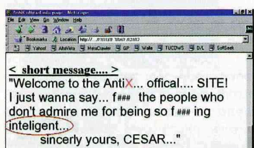


תיבות הדו-שיח של החודש:

תודה ליואב שוורץ



כמה בני נוער מופרעים בנפשם (לדעתי) וגאונים (לדעתם), הקימו תנועה בשם AntiX שמטרתה להשתלט על העולם. אחד מהם, בשם Cesar, רצה להביע כמה הוא חכם, כביכול... אבל חמודי, אם אתה כל כך אינטליגנטי, אתה אמור לדעת ש- Intelligent כותבים עם דאבל L...







ביל גייטס השווה בתערוכת מחשבים בין תעשיית המחשבים לתעשיית המכוניות:
" אם ג'נרל מוטורס, יצרנית המכוניות הגדולה בעולם, הייתה מתפתחת טכנולוגית בקצב שתעשיית המחשבים התפתחה, כולנו היינו נוהגים במכוניות שעולות 25 דולר וצורכות מינימום דלק."
נשיא ג'נרל מוטורס הגיב: "יכול להיות, אבל היית רוצה שהמכונית שלך תתרסק פעמיים ביום"?

הערה קטנה:
אנשים רבים שולחים לי תיבות דו-שיח שהן לכאורה מצחיקות אך רק לבעלי שליטה טובה באנגלית וידע מסוים בתחום. אנא, עשו כמיטב יכולתכם לשלוח אליי חומר שיהיה מובן ומצחיק לכולם.

אנא, שלחו תגובות, בדיחות, סיפורים וחוויות מצחיקות, ואנו נשתדל לפרסם.
ניתן לשלוח לכתובת: רחוב אבא הלל 35, רמת גן - לאסף הוכמן או לדואר אלקטרוני asafh@email.com

אתר החודש של ג'יגה צחוק:

http://members.aol.com/spoons1000/break/index.html/

משולחנו של עורך משחכיף

דורון ניר

שלום לכולכם,
תקופת חג המולד בחו"ל, הולכת ומתקרבת בצעדי ענק ועימה המבול העצום של משחקי מחשב, שכולנו ממתינים בכיליון עיניים ליציאתם.
בגיליון הבא יוקדש חלק נרחב ממדור משחכיף לכותרים שעומדים לצאת אל השווקים בחודשים הקרובים. חלקם בוודאי ייצאו עוד לפני שתקבלו את הגיליון, ולחלקם ניאלץ להמתין אפילו עד פסח.
בין הכותרים העיקריים שיסוקרו יהיה:
Quake 3: Arena, משחק ההמשך המדובר של חברת id Software. למרות שמשחק זה נמצא עדיין בפיתוח, קשה להתאפק ולא לספר עליו, בעיקר משום שהוא עתיד לשנות את כל מה שידעתם על גרפיקה תלת-ממדית.

ועד אז, בגיליון שלפנינו תוכלו למצוא כתבה של כפיר אלפנדרי, מומחה בדימוס למשחקי תפקידים, שייתן לכם מבוא ל"מבוכים ודרקונים", וכן תוכלו לקרוא על משחק טריוויה חדש שמופץ בימים אלה בארץ, "טריוויה פלוס" שמו.

לי היה העונג לשחק החודש בשני משחקים מצוינים:
האחד - משחק פעולה רווי דם ומפלצות בשם Deathtrap Dungeon, שבו מככבת אחותה הערומה למחצה של לארה קרופט, הלוא היא "לוטוס האדומה". המשחק השני - כדי להרגיע אותי במקצת - הוא סימולטור תעופה לא-קרבי בשם Flight Unlimited 2, שמעניק משמעות חדשה לביטוי "נופים יפים כמו בגלויות".
כרגיל, מדור הרמזים הוותיק והנפלא גם הוא כאן, ובסך הכול, שתהיה לכם קריאה מהנה.

דורון ניר
doronnir@netvision.net.il

משחכיף

על מבוכים ודרקונים ועל משחקי תפקידים

כפיר אלפנדרי
(ראש גילדת הדרקון)

מבוכים ודרקונים, משחקי פנטזיה - כבר זמן רב נמצאים משחקים אלה בכל מדף של חובב הז'אנר המיוחד הזה. אבל מה לגבי אלה שאינם יודעים בכלל מהו משחק תפקידים, והשם "משחק פנטזיה" לא אומר להם כלום?

לכל אלה שתמיד רצו לדעת ולא העזו לשאול, ולכל אלה שרצו לדעת יותר על ז'אנר המשחקים שזוכה להצלחה כבירה בעולם, נכתבו מילים אלו.

אז ככה - קשה מאוד להסביר מהו משחק פנטזיה למי שמעולם לא התנסה בו, כיוון שחלק גדול מאוד מהמשחק מבוסס על דמיון ואין לו כלל אחיזה במציאות. בכל זאת, ננסה לרכז את כל מאגרי הדמיון והתאים האפורים שלנו ונדמיין עולם עתיק שמתנהלים בו קרבות בין אבירים לבין מפלצות זדוניות, עולם של מלכים ונסיכות, וכמובן, גם מכשפות וקוסמים; עולם של מזימות אפלות ודרקונים...
ובעולם הזה מתחילה הקרירה שלכם בתור הרפתקנים מתחילים.



לכל משחק יש חוקים, אך בעולם הפנטזיה אין חוקים בכלל, והדמות חופשייה לעשות כרצונה!

לדוגמה, במשחק השחמט, לכל חייל יש תנועה מוגדרת, ישר או באלכסון;
במונופול, ה"חייל" הולך מספר צעדים, כמספר שהקובייה מראה.

במשחקי הפנטזיה אתם יכולים ללכת לכל כיוון, להסתובב, לקפוץ להתקיף או לדבר ככל העולה על רוחכם. במובנים אחרים קיימים עשרות חוקים, לדוגמה, בניהול של קרב או בהטלת לחשים, כך שהמשחק הופך להיות קשה מבחינת החשיבה.

בעולם הדמיוני שלנו חיים כל מיני יצורים. הקלים ביותר להבנה הם בני הגזע האנושי. אולם, פרט להם ישנם גמדים, ננסים וענקים ומאות סוגים של מפלצות אחרות. בעולם הזה אתם יכולים להתנהג ככל העולה על רוחכם: אתם יכולים לבחור בדמות אשר במקצועה מתמחה בנשק ובמגן, ואז אולי תהיו לוחמים אמיצים (או פחדנים?!), תוכלו לבלות בקריאת ספרים עתיקים ולהתמחות בכשפים קטלניים, ואולי תוכלו להיות להטוטנים זריזי ידיים שיתמחו ב"פילוח" דברים, ואולי אף תהיו, חס וחלילה, מתנקשים מומחים?!

זהו רק קצה הקרחון וטעימה קטנה מהמערכה המורכבת הזו של משחקי הפנטזיה.

משחק הפנטזיה הפופולרי הראשון הומצא בתחילת שנות ה-80 ושמו "מבוכים-ודרקונים" (Dugeons And Dragons).
באותה עת התנהל המשחק אך ורק על שולחן שמסביבו ישבו כל השחקנים, ובראשו ישבה דמות מיוחדת במינה - "שליט המבוך".

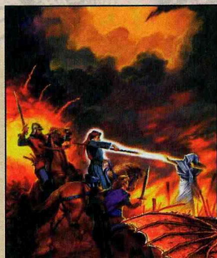
שליט המבוך הוא דמות מיוחדת במינה ושונה לחלוטין מיתר בני החבורה. השחקן שמגלם את שליט המבוך, כותב, למעשה, את ההרפתקה.
הוא יודע היכן כל מפלצת ממוקמת, איך המבוך נראה, והוא זה שלמעשה "משחק" את המפלצות ואת שאר הדמויות בעולם.

שליט המבוך, כאמור, אינו חלק ממערכת השחקנים, אלא הוא עצמו המערכת!!
הוא קובע מה קורה, בהתאם לכל פעולה של השחקן.
הוא קובע אם המפלצת תתקוף, תיכנע או אף תתרפס ותבקש רחמים מהשחקן העוצמתי!

כמובן ששליט המבוך צריך לזכור עשרות פרטים בעל פה.
צריך שתהיה לו יכולת אלתור מופלאה ואף יכולת דמיון והצגה טובים מאוד.
(הוא זה שלמעשה מתאר את ההרפתקה שעוברת על בני החבורה תוך שהוא מספר את העלילה!)

ברבות הימים, הומצא המחשב האישי, ואחד המשחקים הראשונים שנוצרו היה משחק-תפקידים(!)
מדוע ברבות הזמן משחקי התפקידים ה"קדומים" הלכים ועלמים! -
משום שכיום המחשב מציג לנו תמונות גרפיות מדהימות על המסך ומשמיע לנו קולות מוחשיים מתמיד של שריקת החצים ואבחות החרב...

כיום, המחשב "משחק" את שליט-המבוך, ובכך נפתרה לחלוטין הבעיה של עיבוד עשרות פרטים בפרק זמן קצר. מול המחשב המודרני נמצאים השחקנים, ובלחיצת עכבר הם מסוגלים לשלוט במספר דמויות בו-זמנית. המחשב מראה להם, בכל רגע, היכן הם נמצאים מבחינה ויזואלית על המסך, וכך הם מתקדמים במהירות, שלב אחר שלב.



מדוע לא נכחדו לגמרי משחקי השולחן? -
יש הטוענים כי לשליט-מבוך ממוחשב ומתוכנת אין כל הפתרונות לכל פעולה של השחקנים, ובכך נפגם החופש המוחלט שהיווה את אחד מעמודי התווך במשחק.
חוץ מזה, קיים גם האפקט של האנשים שנפגשים ונהנים בחברותה... בכל מקרה, עובדה בדוקה היא שמשחקי התפקידים "הקדומים" הולכים ונעלמים ומשחקי התפקידים הממוחשבים הולכים ודוחקים אותם.



הפעם עסקנו באופן כללי במשחק תפקידים. בכתבות הבאות ננסה לתאר יותר את המשחק עצמו ואת הדמויות והגזעים.
ועד אז....
שתבהיק חרבכם משמש של עוד יום עטור ניצחונות!!!

DEATHTRAP Dungeon

ברון מרושע הציע פרס של 10,000 פיסות זהב לגיבור שייכנס למרתף האיום וייצא ממנו חי. לוטוס האדומה נכנסת לתוך המבוך, שהוא מלכודת מוות אחת גדולה, המחולקת לעשרים שלבים מלאי מפלצות, כשהמטרה היא אחת ויחידה: לצאת מהצד השני, ובחיים.

דורון ניר

יש משחקים, שמלבד היותם כיף גדול, הם גם מעלים כמה שאלות לא-פשוטות בנוגע למהותו של עולם משחקי המחשב והגבולות שהוא קובע לעצמו.
כשיצאה לארה קרופט לראשונה לאוויר העולם, פמניסטיות מושבעות מכל העולם התקוממו על הממדים הנדיבים שבהם התברכה לארה, והיו אפילו כמה ספקניות שטענו ש"אין שום סיכוי שבחורה "גדולה" כל-כך תוכל לבצע את כל הסלטות שלארה ביצעה במשחק...".

עברו מספר שנים, ועם יציאתו של Tomb Raider 2 לשוק, גילינו שלא די ששערה של לארה התארך, היא גם עברה "ניתוח השתלת פוליגונים" שרק הכביד על המעבד הגרפי של המחשב...

חברת Eidos Interactive, אם כן, צברה ניסיון לא מועט בעיצוב מלתחות וגופות נשיים באמצעות גרפיקה תלת-ממדית.
Deathtrap Dungeon לא מבייש את הפירמה. מסע הפרסום המפתה שליווה את יציאת המשחק הזה, כלל עשרות מודעות במגזינים ברחבי העולם, שכותרתם הייתה:
"יש רק דבר נורא יותר מלשחק ב-Deathtrap Dungeon ... לא לשחק בו."

את הסיסמה הזו ליוותה תמונה צבעונית למדי של בחורה במחוך עור מהסוג שקונים בחנויות מפוקפקות, כשהיא מצליפה בגבר עירום הקשור לקיר במרתף קודר ואפלולי.

עבור Deathtrap Dungeon ישבו החבר'ה מ-EIDOS והמציאו בחורה חדשה, מסוכנת לא פחות מלארה קרופט, ולבושה הרבה פחות ממנה.
שמה הוא "לוטוס האדומה", והיא הכוכבת של המשחק שלפניכם.
אה כן, לאלה מכם שמסתייגים מנשים חטובות במחוכי עור שמקפצצות במרתפי עינויים, נגלה, שאפשר לשחק במשחק גם דמות של גבר, אלא שזה הרבה פחות מעניין.

קטונתי מלדון במשמעויות החינוכיות של חשיפת צעירים לתמונות כאלו, ואין ספק שהחובה מוטלת על הוריהם של בני נוער צעירים, לבקר כל משחק, מבחינת התאמתו לגיל.
אני, לדון במשחקים באתי... וכך גם אעשה.

Deathtrap Dungeon מבוסס על סדרת ספרים ישנה, הנמכרת בהצלחה שנים רבות בארה"ב, ושמה: Fighting Fantasy.



העולם המתואר בספרים אלה, לא יגיד הרבה לשחקנים ישראליים, אך הוא מספק השראה עלילתית וויזואלית למשחק כולו. ולמרות שהמשחק הוא כמעט נטול עלילה, המיקום שלו בעולם הספרותי מעשיר את החוויה מהמשחק.

Deathtrap Dungeon הוא קודם כול משחק פעולה, המזכיר מאוד את "אחותו החורגת" - Tomb Raider.
המנוע הגרפי דומה, תפעול המקשים דומה ואפילו תנועות הגוף של הגיבורה דומות לאלו של לארה.
ההבדל העיקרי בין המשחקים הוא שבניגוד לעלילותיה של לארה קרופט, שסבבו יבשות, ימים, ערים והרים, לוטוס האדומה יכולה רק להימלט מהמלכודות ומהמפלצות שבמעמקי המרתף שלה.
במילים אחרות, המשחק שלפנינו הוא משחק פעולה טהור: הרבה אקשן, הרבה דם, מעט עלילה ומעט דיבורים.

גרפיקה

המנוע הגרפי שבו המשחק משתמש, זהה למנוע הגרפי המוכר ממשחקי Tomb Raider. כלומר, "משחק פעולה תלת-ממדי מגוף שלישי". וכמו כל משחק המשתמש בגרפיקה מסוג זה, הוא סובל מבעיית "התחלפות זוויות הצילום בצורה פתאומית", שעלולה לבלבל.
אלא שמלבד תופעה זו, המנוע הגרפי אמין מאוד. ישנם מקרים מעטים, יחסית, של ידיים ורגליים ה"מבצבצים" דרך קירות, והדמויות והחדרים הם מורכבים מאוד. עיצוב השלבים, כלומר, חדרי המלכודות לאורך עשרים השלבים, מעניק לגרפיקה את הציון הגבוה.
העיצוב מרהיב ביופיו. הקירות, שטיחי הקיר, המרצפות, המכונות השונות והמלכודות, כולם מעוצבים בקפידה רבה ובעושר פרטים עצום, המעניקים למשחק כולו מראה מרהיב.
★★★★

פסקול

לאורך המשחק, אין כל פסקול מולחן, כך שפרט לזעקות ולריטוש הבשר אין מוסיקה שתסחף לתוך חוויית המשחק.
חבל מאוד, כיוון שהמרתפים האפלים והקטלניים פשוט "מתחננים" לפסקול אפל וגותי שישלים את אווירת המשחק.

משחקיות

השליטה בכפתורי ההפעלה איננה מסובכת באופן מיוחד, וכל מי שהתנסה קצת במעללי לארה קרופט, ישתלט בקלות. המשחק מהנה רוב הזמן, ומצליח להפתיע ולחדש גם בשלבים האחרונים (דבר די נדיר במשחקי פעולה). בנוסף לכך, המשחק מציג חידוש ל"תואמי לארה קרופט" בכך שהוא מאפשר לראשונה משחק-רשת עם 4 (ועד בכלל) משתתפים נוספים.
תוספת משחק-הרשת מעלה את המוצר בדרגה, אבל משחק היחיד מוריד אותו: כפי שציינתי קודם לכן, מדובר במשחק פעולה טהור. מעט חידות, הרבה מלכודות. החיסרון העצום של היות המשחק משחק-פעולה טהור הוא שמעצביו בחרו להעניק לו ממשק שמירת משחק כזה, שניתן לשמור את המשחק רק בנקודות מפתח, ולא כשרוצים.



אני מבקש להביע את זעמי העמוק על כך, ולדרוש שכל מעצב משחק שבונה ממשק כזה בעתיד, יושלך לתוך המרתף בעצמו, ויתמודד פנים אל פנים עם הממשק שייצר.
ואז נראה אותו...
★★★

סאונד

מעטים המשחקים ששיחקתי בהם בשנה האחרונה, שהגיעו לרמת אמינות גבוהה כל כך בפסקול שלהם. צליל תלת-ממדי עוטף אתכם מראשית המשחק ועד סופו, כאשר כל צרחה, כל שיסוף גרון, כל התזת ראש וכל צעד קט, נשמעים בדיוק רב, הן מבחינת העוצמה והן מבחינת המיקום. השימוש באפקטים הוא עשיר, מדויק וראוי מבחינתי לכל שבח אפשרי.
★★★★

קושי ואינטליגנציה

הקושי הוא בהחלט סביר, לא טראגי, אבל מאתגר. השלבים בנויים בצורה מעניינת, והגיוון הרב גורם להימצא "על קצה הכיסא" במשך המשחק.
האינטליגנציה המלאכותית של האויבים, לעומת זאת, אינה דבר שיש להתפאר בו: פרט לעובדה שלכל מפלצת ישנם סוגי התקפות שונים, המפלצות אינן מראות כל יצירתיות בתקיפה. הן אינן רודפות אחריכם ואפילו אינן תוקפות בחבורות.
סביר, ולא יותר.
★★★+

אורך חיים

למרות החסרונות שפירטתי לעיל, D.D. מספק שעות רבות של משחק מהנה.

משימות-יחיד רבות ומגוונות, משחק-רשת ושתי דמויות שאפשר לבחור ביניהן, הופכות את המשחק לרכישה כדאית לכל מי שרוצה להחליף את לארה קרופט בגרסה סקסית יותר...
★★★★

סיכום כולל

Deathtrap Dungeon הוא בהחלט משחק ראוי עבור חובבי משחקי פעולה. בתוך כל המולת הפיפ"א וה-Unreal, לוטוס האדומה נשמטה לה למדפים אחוריים, ולא ממש בצדק.
המשחק קשה, אך מאתגר, יפה מאוד, ובסך הכול מספק שעות הנאה רבות לחובבי הז'אנר.

★★★★

שם פרטי: Deathtrap Dungeon
שם משפחה: פעולה, תלת-ממדי מגוף שלישי
הורים: Eidos Interactive
משפחה בארץ: הד ארצי מולטימדיה
אחים: Tomb Raider
יתרונות: המחשוף של לוטוס האדומה עמוק יותר משל לארה.
חסרונות: המחשוף של לוטוס האדומה קצת עמוק מדי.

רמזים



יובל רוזנברג

שלום לכם,

אז איך, נהניתם בחגים? נסעתם לחו"ל? לאילת? ביקרתם את הדודות? או שפשוט בילית את זמנכם מול המחשב, הורגים יצורים, פותרים תעלומות, מטיסים מטוסים ובונים אימפריות שונות. אם זה המקרה, אז בוודאי הצטבר לכם חומר רב שיכול לזכות אתכם במשחק מחשב.

קחו את **רועי אברהם** לדוגמה, ששיחק להנאתו המרובה במשחק Little Big Adventure 2, וכשגמר, ישר כתב את הפתרון, כל עוד היה זה טרי במוחו ושלח אליי ב-E-Mail.

הוא זוכה במשחק- מחשב (שפתרונו עוד יפורסם).

אבל, אם אני סתם אופטימי, ובעצם היצור הרג אתכם, התעלומה נשארה תעלומה, המטוס התרסק והאימפריה נכחדה, אז כמובן בא לרשותכם עבדכם הנאמן, עם פינתו: "שאל את יובל".

בגיליון הקודם התמקדנו בשאלותיכם והפעם, כדי לאזן, נתמקד רק ברמזיכם.

מהגיליון הבא נחזור למצב הרגיל.

אז בלי דיבור אחד מיותר, הנה הכתובות:

יובל רוזנברג
רחוב רענן 25
חיפה
מיקוד: 34384
פקס למערכת העיתון: 08-9364786.
jrtrang@internet.il

STAR TREK BORG

גלעד שנורמכר עשה עבודה רצינית וראויה להערכה. הוא פתר לנו את המשחק בדרך הקלה ביותר. והנה הפתרון:

אחרי פתיחה ארוכה תצטרך לבחור, זה פשוט מדי!



אני לא חושב שכדאי לסרוק בורג, לא!

הזדמנות לירות במחשב.

יש לך 4 פנלים, אם תשלוף אחד לא נכון, תתחשמל, נסה בעצמך! (רמז: 2 מספרים עוקבים).

סרוק בטריקורדר את הקודים ליד המחשב והקש זאת על הכפתורים במעלית.

עשה משהו מועיל (יועיל יותר אם לא תעשה כלום!).

יאללה מכות.

תמיד רצית לשחק בנשק, זאת ההזדמנות שלך.

ציטוט של פיקארד: "פייזר למצב הרוג!".

למישהי יש פה "חור" גדול בהשכלה, סתום אותו!

נסה להתעלם מעצתו של Q.



אל תתעסק עם חזקים ממך.

הנה הקודים ללוח הבקרה: הקש על העיגול הראשון, השלישי פעמיים, הרביעי והשני פעמיים.

זכור את המספר שיופיע, תשתמש בו אחר כך.

אל תיתן לאי זהירות של מישהי להרוג את כולכם.

הקוד ל-HYPO: עיגול ראשון, שלישי פעמיים ראשון.

שוב אל תתעסק עם חזקים ממך.

זה נראה דווקא אחד ששווה התעסקות.

ודווקא על היד שלך.

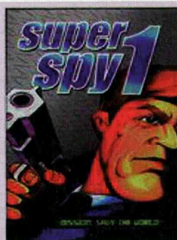
תשבור כמה ביצים.

תתייחס לזה כאל לוח מספרים והקש את הקוד הקודם.

זה הסוף. אמנם, יש הרבה אפשרויות לגמור את המשחק, אך זוהי הקצרה. כדאי לנסות ולפעול בצורה שונה לפעמים.

ובנוסף לכל זאת דניאל מריומה מוסר:

על מנת לעבור אוטומטית לנקודה הבאה, יש ללחוץ באמצע המשחק: OBEY



ארז אבני כתב לכולנו את הפתרון המלא למשחק המתיישן שיש עדיין אנשים התקועים בו. אז הנה הפתרון בשלמותו:

אסוף את הנשק ואת התיק.

בלי המפקדה לא תוכל לזוז.

לך לזולה של ג'וני.

מופע מעניין...

בצעיף מחכה לך פיתוי חייך.

בקר את ג'יינג'ר בחדר ההלבשה.

הבית המבוקש הוא בדיוק מעבר לפינה.

היעזר בדף שנתנה לך ג'יינג'ר, כדי למצוא את הדירה.

טמנו לך פח! לא נורא.

קח את הידיים וכבה את האור.

המשקפיים זוהרים לך.

לך לפצצה.

החזר את המשקפיים וקח את ערכת פירוק הפצצות.

הרכב את המשקפיים.

הברג את הברגים, אך זהירות, יש משמאל מברג מסוכן!

קח את העיגול המתכתי ונסה אותו על הפס. מחכה לך הפתעה.

חתוך את החוט הכהה.

החזר את המשקפיים והדלק את האור.

במגרה אין לדעת מה יימצא.

העיפרון יעזור לך לגלות רמזים לא כתובים.

בפחי האשפה אפשר למצוא דברים מעניינים.

גם המפקדה צריכה לדעת.

המפקדת אמרה על קוד מסוים.

מהר, לבית היפה!

האזן למשיבון, כדי לגלות סודות.

אוי לא! מה השעה? יש להתחבא ומהר!!!

היעזר במקום מסריח וקטן.

הכוס תוביל אותך לאושר.

טביעות אצבע זה כבר מעבר לתפקידך.

הפושע זריז... אתה צריך כלי מהיר.

המכרה ידהים אותך!

יש לנו אבקה בלתי נראית? עכשיו זה הזמן להסתתר.

הרכב את המשקפיים ונסה לעקוב אחר טביעות האצבע.

הפל את הבחורים.

אסוף את הנשקים וצא לירושלים למשימה חדשה.

קח את המכשיר הקטן וצור קשר עם המסוק.

פתח את הדירה עם ערכת הפריצה.

מעניין מה אומרים בדירה הזאת...

לברוח!!!

המפקדה תטפל בהקלטה.

צריך חברה בארוחת הבוקר.

המשקפיים יכולים לעזור.

הידעת? - אם שמן וחשמל מתערבבים נוצר...

עקוב אחרי האיתותים עד למחסן הגדול.

יש לנו זמן, הלייזר לא ימשיך לעד.

קח את התיק ואת הקלטת.

השתגר לחדר התדרוכים.

איזו השתקפות יפה.

צריך להפליל את בחור.

האנשים חשודים...

צא מהחדר החשוך רק לאחר צאת הפושע.

חגור את עצמך חזק.

נסה להעיף את הפושע מהמטוס בעזרת כפתור המילוט שמעליך.

משהו פה מוזר...

נסה להוריד את הידיות בהתאם לקוד.

קפוץ למונית.



קפוץ הצדה לפני שתיפול לתהום (כי אח"כ עלול להיות מאוחר מדי).

הדלת הימנית, הגיונית.

עדיף להוריד ולחסוך בעיות.

גם את הבחורים.

טיפ: יורים עליך? תירה חזרה (גם אם זה רק תמונה).

מה עוד אפשר כבר לעשות עם תמונה?!

פתח באקט סימבולי למען שלום עולמי.

והאקט הסימבולי מסמן לך בדיוק את מקום הימצאותו של קיין.

ברכות המדור וברכות ארז, גמרת את Super Spy 1. די מהר נגמר, לא? ושוב תודה לארז.

DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

לנימרוד קרני יש מה ללמד את כולנו.

במסך הראשי יש להקיש "55" ואז במהלך המשחק:

dark power - מחזק את הדמות.

dark inv - בלתי פגיע.

dark 20,000 - $$$.

COMMAND & CONQUER RED ALERT

צייט או באג (מי יודע אם המתכנתים התכוונו לכך) שנמסר על ידי אייל ארדיטי.
בנה מטמין מוקשים ושים אותו בקבוצה עם כלי רכב איטיים (Ctrl+0-9). ושים אותם במבנה (F).
כל כלי הרכב ינועו במהירות של מטמין המוקשים.

The Lion King



צייט של **דניאל מריומה**.
במשחק, היכנסו לתפריט האפשרויות (Options Screen) וכיתבו:
DWARF. בפינה העליונה תראו את הכתובת המהבהבת Cheat Enabled.
ואז באמצע המשחק הקישו:
L - כדי לדלג על השלב הנוכחי.
H - כדי להחזיר את הבריאות שלכם למצב המקסימום האפשרי.

FIRE FIGHT

אייל ארידיטי אכן שלח צייטים רבים ומגוונים.
בזמן המשחק, לחץ + C, W, וקול של אישה יאמר Cheater. לחץ F12, ותקבל תפריט צייטים המתאפס בכל שלב.עוד דבר שאפשר לעשות אחרי הפעלת הצייט הוא להיכנס לתמונה של מסך שלא שוחק וללחוץ F12 , כדי שאפשר יהיה לשחק בו.



LORDS OF MAGIC

מידע חם ולוהט היישר מסיירה.
לחצו \+Ctrl (קוטרול וקו נטוי) כדי להעלות את אפשרות הצייטים.
ואז לחצו:
Jackpot - 200 זהב, קריסטל ושיכר.
Marathon - 1000 נקודת תזוזה לקבוצה הנבחרת.
Puff - קבלו דרקון (Puff the magic dragon, living by the sea, כולם ביחד).
Hocuspocus - כל הידע והקסמים ו-1000 נקודות קסם לקבוצה הנבחרת.



G.POLICE

SUPERCAM - מצלמת האויב.
BENIHILL - מכוניות של בני היל.
PANTALON - כל המשימות הסודיות.
STATTOE - אינפורמציה במשחק.





אייל ארידיטי ומיכאל ליטוים יחדיו מעניקים לנו מחכמתם
בתפריט הראשי לחצו:
DOOBIES - מגנים בלתי מוגבלים.
MRTICKY - תחמושת בלתי מוגבלת.
WOOWOO - סירנות.

NUCLEAR STRIKE

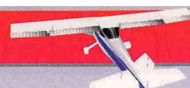
מיכאל ליטוים מצא את הצייטים האלה.
הקלידו במקום שבו מקלידים את הקודים לשלבים:
UNLEADED - דלק בלתי מוגבל.
GUNRUS - נשק בלתי מוגבל.
CHAINMAIL - הגנה בלתי מוגבלת.
EAGLEEYE - Recon Mode.
OLDSCHOOL - ראייה מלמעלה למטה.
SHARK BAIT - Shockwave.
CHEESYPOOF - כל מה שצריך הבן אדם (דלק, נשק ותחמושת).



Pandemonium 2

רואי שבי מביא לכולנו צייטים מסתוריים.
לרשום בPasswords:
IMMORTAL - 3 פסילות.
רואי אינו מגלה מהו שימושם של שאר הצייטים:
NEVERDIE
HORMONES
GETACCES
MAKMYDAY
GONAHURL
SKATBORD
GENETICS
ACIDDUDE
JUSTKIDN





FLIGHT UNLIMITED II

אחד הדברים המעניינים ביותר בנוגע לסימולטורי מטוסים לא-קרביים, הוא שחלק גדול מהאנשים בכלל לא מתייחסים אליהם כאל משחקי מחשב.

דורון ניר

שחקני מחשב ותיקים רגילים למשחק הבנוי ממשימות בעלות מטרה מוגדרת: לחשוף מבוך, להרוג את כל היצורים בחלל נתון, ואפילו (רחמנא לצלן) לפתור חידות חשיבה והיגיון. סימולטורים לא-קרביים מזכירים קצת יותר "משחקי בנות" מהסוג של "ברבי במצולות": המטרה היא בעיקר חוויית המשחק עצמה, והרבה פחות החתירה לקראת מטרה כלשהי.

תודו, שבעולם המשחקים רווי הדם והפיצוצים שלנו, המחשבה על משחק שבו המטרה העיקרית היא ליהנות מהנוף, היא חדשנית...

זוהי בדיוק המטרה של Flight Unlimited 2.

Flight Simulator של חברת מיקרוסופט היה הראשון שניסה להעביר את חוויית הטיסה הלא-קרבית למשתמש הביתי. אלא שמאז הימים שבהם היה לי מחשב "ספקטרום" (מי שלא מכיר, שישאל את הוריו), לא שיחקתי בגרסאות המתפתחות והולכות של הסימולטור ההוא. כשהתיישבתי לשחק ב-F.U.2, העדר האקשן היה כל כך זר לי, שאת השעה הראשונה העברתי בעיקר בריסוק המטוס לתוך מבנים וסתם נופים...

זהו הכותר השני של סדרת .F.U, ולאלה מכם ששיחקו בכותר הקודם שבסדרה, צפויה הפתעה נעימה: לא עוד תעופה מעל אזורים לא מוכרים, כשהמטרה העיקרית היא לתרגל אירובטיקה מתקדמת. הפעם, חברת Looking Glass Studios מנסה להעניק לשחקנים את חוויית התעופה האזרחית.

במשחק ישנו אזור תעופה אחד בלבד, אלא שהוא עצום ורחב-ממדים. מדובר באזור העיר סן-פרנסיסקו שבארצות הברית. חברת LGS עשתה שימוש בתצלומי לוויין מפורטים של כל האזור המקיף את העיר סן פרנסיסקו, ודגמה לתוך המחשב שטח של 4000 קמ"ר ברזולוציה של 4 מ"ר לפיקסל (כלומר, כל ריבוע קרקע שנראה על המסך מייצג שטח של ארבעה מטרים רבועים במציאות). מפתחי המשחק נימקו את בחירתם באזור סן פרנסיסקו בכך שזהו האזור המתאים ביותר להתנסות בתעופה אזרחית: ברחבי סן פרנסיסקו פזורים לא פחות מארבעים ואחד נמלי תעופה ומסלולי נחיתה, האזור מגוון מאוד מבחינה גיאוגרפית וכולל אגמים, הרים, מישורים ויערות, וכמובן את האוקיינוס. כמו כן, מצויים בסן פרנסיסקו כמה מהאתרים התיירותיים היותר מפורסמים בארה"ב, ביניהם גשר הגולדן גייט והאי שעליו נמצא כלא אלקטרז.



חידוש נוסף, לעומת הכותר הקודם, הוא שבניגוד ל-F.U.1, שבו טסים לבד בשמי התכלת, השמים של סן פרנסיסקו רוחשים פעילות. בכל רגע נתון מערכת הקשר מדווחת על תקשורות עם נמלי תעופה ומטוסים מעופפים.

לא רק שאלמנט זה מוסיף לתחושה המציאותית של תעופה במטוס אזרחי בשמי העיר, אלא מוסיף למשחק גם אלמנט של שליטה: האזנה קפדנית למערכת הקשר יכולה לגלות טיפים ומקומות מעניינים לשוטט בהם.

עוד על תכונות המשחק, בקטיגוריות שלפניכם.

גרפיקה

ראשית אומר, שבכל מה שנוגע לסריקת תצלומי הלוויין ולשילובם במשחק, נעשתה כאן עבודה פשוט מדהימה. מצאתי את עצמי לא פעם מעופף בגבהים ונדהם מהאיכות הגרפית של נופים שנעו באיטיות מתחתיי. הנופים שבהם טסתי נראו יפים כמו בגלויות, ויותר מכך.. הם גם נראו מציאותיים כמו בגלויות.

המנוע הגרפי שנבנה עבור המשחק מצליח להתמודד בכבוד עם אחת הבעיות הגדולות של משחקי המחשב: קליפינג.

קליפינג היא התופעה שבה "מופיעים" לפתע על המסך בניינים, עצים ו"שאר ירקות", כאשר אנו מתקרבים לאזור מסוים. הדבר פוגם קשות בתחושת המציאות של המשחק.

חברת LGS התמודדה עם בעיה זו באמצעות אלגוריתם מתמטי שמחשב את מספר הפרטים בתמונה ומפחית ממספר הפרטים של אזור שנמצא מרוחק יותר. הפרטים מתוספים בהדרגה, ככל שמתקרבים.

התוצאה היא שבמקום שבית או שטח קרקע יופיעו במכה אחת משום מקום, הם מופיעים בתחילה במרחק, ברזולוציה נמוכה, והרזולוציה הולכת ועולה, ככל שמתקרבים. התוצאה אינה מושלמת, אך בהחלט לא צורמת את העין כמו קליפינג מלא.

פרט לנופים המהממים, גם פנים המטוס והדגם שלו מבחוץ (במבט חיצוני על המטוס) הוא מוקפד ומשובח. החיסרון של המנוע הגרפי הוא בתחום המבנים: אלה נוצרו בגרפיקה גסה יחסית, ללא עידון או הקפדה מיוחדת על פרטים. כך יוצא שהגולדן גייט הוא לא יותר מאסופת פוליגונים מרובעים, וכלא אלקטרז מופיע כקוביות על האי...

★★★★+





סאונד

הסאונד במשחק מרשים מאוד, על גבול השלמות. כל הרעשים של תא הטייס, הזזת הידיות, תנועת המדחף, ועד למערכת הקשר הפעילה והגיוון בקולות של פקחי הטיסה (ופקחיות הטיסה גם כן) - מדויקים וגורמים לתחושה אמיתית של תעופה. ההקפדה המיוחדת על ההודעות שבמערכת הקשר מצאו חן בעיניי במיוחד, בעיקר משום הגיוון הרב: ההודעות אינן מוקלטות מראש, אלא מורכבות בזמן אמת על ידי המחשב במהלך המשחק.

החיסרון של הסאונד, לדעתי הקטנונית, הוא דווקא בתחום ההתרסקויות.

רעשי הריסוק של המטוס אינם אמינים במידה מספקת, אלא שבתור משחק שהמטרה העיקרית בו היא להישאר באוויר, אולי אין בכך רע.

★★★★+

משחקיות

הפעלת המטוסים והתעופה בהם היא פשוטה למדי, ולימוד הטיסה המהיר מאפשר, תוך זמן קצר, להתמסר לנופים המרהיבים. המשחק מאפשר להמריא מכל אחד מנמלי התעופה ולטוס בכל אחד משישה סוגי מטוסים קלים, במזג אוויר שונה - מבהיר ועד גשום מאוד.

אם לא די בכך, ישנן כ-25 משימות תעופה המתארות מצבים אמיתיים המתרחשים בתעופה אזרחית: נחיתות אונס, טיסה במזג אוויר סוער ועוד. הצטערתי מאוד על העדר אפשרות משחק ברשת, וכמובן שיש לקחת בחשבון את העובדה שמדובר בסימולטור לא-קרבי, אך למרות זאת מדובר במשחק מהנה ביותר.

★★★★

קושי ואינטליגנציה

רמת האינטליגנציה המלאכותית במשחק כמעט אינה רלוונטית כאן, כיוון שלא מדובר באויבים מסוג כלשהו שאתם אמורים להתמודד איתם. המקום שבו כן מתפקדת האינטליגנציה המלאכותית הוא בהרכבת ההודעות המושמעות במערכת הקשר, ועל כך, כאמור, מגיע למשחק צל"ש.

באשר לקושי, רמת הקושי היא בהחלט סבירה, וכיוון שניתן לקבוע מראש כל פרמטר של הטיסה, מתנאי מזג האוויר ועד לעומס המטוסים בשמים, רמת הקושי ניתנת לבחירה, ולכן היא יכולה להיות מאתגרת או נעימה.

★★★★

אורך חיים

קשה מאוד להגדיר מה יהיה אורך החיים של משחק זה על המדפים שלכם, בעיקר משום שאין בו מטרה שצריך להגיע אליה. אלה מכם שיאהבו את הטיסה הנעימה בשמי העיר, צפויות להם שעות רבות של רוגע ושלווה עם הכותר הזה. גם לאחר שתעבור ההתלהבות הראשונית, טוב שקיים כותר כזה על המדף, שאליו אפשר לברוח כשמישהו מרגיז אתכם. צריך רק לטעון את המשחק - ולהירגע. לכל אלה ש"לא קונים" את הקטע של טיסה ללא קרבות, כדאי לוותר.

★★★+



פסקול

במשחק אין מוסיקה, ולכן אני מנוע מלהגיב...

אומר רק שלמרבה הפתעתי, זהו המשחק הראשון ששיחקתי בו אי פעם שבו חסרונו של פסקול לא היה מורגש.

סיכום

תוך איזכור נוסף שמדובר במשחק מז'אנר בעייתי, שלא כולם אוהבים, אני מודה שאותי המשחק כבש כמעט מהרגע הראשון. הוא יפהפה, הוא מרגיע והוא מציאותי להדהים. אסייג את התלהבותי בכך שהמשחק מצריך מחשב חזק מאוד, כדי להתמודד עם הנופים הללו, ורצוי אפילו מאיץ גרפי VOODOO.

מעבר למגבלותיו, יש לשפוט את המשחק לפי הז'אנר שלו, וכסימולטור לא-קרבי, זהו אחד הטובים, אם לא הטוב ביותר שנמצא כיום בשוק.



★★★★+

שם פרטי: Flight Unlimited 2
שם משפחה: סימולטור טיסה לא-קרבי
הורים: Looking Glass Studios
משפחה בארץ: הד-ארצי מולטימדיה
אחים: Microsoft Flight Simulator, Sierra Pro-Pilot
תכונות טובות: מדהים ביופיו, מרגיע ומרענן.
תכונות רעות: איפה קצת דם.



קובי שחר

רבים מאתנו צופים בשעשועוני הטלוויזיה: "גלגל המזל", "מלך הטריוויה" ו"לינגו". לעתים אנו יודעים את התשובות טוב יותר מהמתחרים וצורחים אותן אל הטלוויזיה.
לטובת כל אותם חכמים, לפנינו תקליטור הכולל גרסאות ממוחשבות לשעשועונים אלה. חוקי המשחקים שונים במעט מהגרסה הטלוויזיונית, אך העיקרון דומה, ורק המצלמות, התפאורה ואורות האולפן - חסרים.

"טריוויה"

בגרסה הישראלית ל-"Jeopardy" נדרשים המשתתפים להציג 4את תשובתם כשאלה. במשחק המחשב אין זה כך. מוצגת שאלה והמשתתפים בוחרים בתשובה הנכונה מבין ארבע אפשרויות. בחירה שגויה מורידה מסך-כול הנקודות של השחקן, והתור עובר לשחקן השני.
בחירה נכונה מזכה בנקודות, ובנוסף מופיע הסבר קצר על התשובה.

כל אחד מהמשתתפים יכול לבחור את נושא השאלה:
"שירים, ספרות ולשון", "טבע, תרבות וספורט" או "אנשים, היסטוריה ויהדות".
רמת השאלות סבירה, ונכללות שאלות גם בנושאים עדכניים.



"משבצ-אות"

זוהי, בעצם, גרסה לשעשועון "גלגל המזל". לפני המשתתפים מופיעה תבנית של ביטוי או משפט בנושא מסוים. כל שחקן בתורו בוחר אותיות, במטרה לחשוף את הנעלם. בניגוד לגרסת הטלוויזיה, ניתן לבחור גם באותיות א.ה.ו.י., אך מלבד זאת, המתכונת זהה.



אמנם, נערת הגלגל, סיגל שחמון, איננה מופיעה, אך זהו עדיין משחק מלים משעשע.

"לינגו"

גם כאן המשחק שונה במעט מגרסת המשחק בטלוויזיה. אין שליפה של כדורי מספרים, אלא מתרכזים במשחק המלים בלבד. במשחק עצמו אין בדיקה של חוקיות המלים, אבל זהו עדיין מעין משחק "בול פגיעה" של אותיות.

בכל שלושת המשחקים ניתן לבחור אם להציב מגבלת זמן, אם להשמיע מוסיקת רקע, וכן את מספר המשתתפים (1 או 2). אם בחרנו בשני משתתפים, נוכל להקליד את שמותיהם, אך גם השמות וגם שאר האפשרויות אינם נשמרים ממשחק למשחק. הגרפיקה אינה "שיא הטכנולוגיה", וגם הסאונד, למרות מגוון הצלילים לסימון שגיאה, אינו ברמה גבוהה. אפשר היה להוסיף קצת יותר אנימציה (למשל, תרנגול קופץ בזיהוי מלה בלינגו), אך הדגש הוא על ממשק פשוט ונוח להפעלת משחקי מלים נפוצים.
לחובבי השעשועונים מהטלוויזיה ולאוהבי משחקי מלים, מובטחות שעות רבות של הנאה מהתקליטור.



רבותי, זה כבר לא "ספורט"!

באשר לבני נוער, כיוון שאין להם, בדרך כלל, כסף לעמוד בתביעה אזרחית, ההליך כנגדם הוא בדרך כלל פלילי, ועלול לגרום להם לנזק בלתי הפיך.
בשל כך, אנו באגודה, מעדיפים להימנע ממנו ולפעול בדרך של הסברה.
אנחנו שולחים מכתב להורים ודורשים מהם להתייצב במשרד האגודה. שם מסבירים להם שנעשתה עבירה ואת מהותה, ומקבלים מהנער/ה התחייבות חתומה, שהדבר לא ייעשה שנית.
ההורים נתבעים לשלם קנס כספי בגובה כמה מאות או אלפי שקלים, תלוי באופי הפעילות ובגודלה.
פעולה נוספת - פנייה בכתב לבית הספר המסוים, כמובן, ללא ציון השם של הנער/ה, אלא התרעה בלבד על כך שיש בבית הספר בעיה של צריבה בלתי חוקית, ובקשה לבוא לבית הספר ולהרצות בפני התלמידים על הנושא.

גניבת תוכנה היא גניבה של רעיון

באגודה הישראלית להגנת יצירות מולטימדיה ולומדות מקווים שההסברה תפתור את בעיית חוסר המודעות לכך כי גניבת תוכנה זו גניבה של רעיון. זה אינו מוחשי כמו גניבה פיסית. החברה אינה מוכרת את התקליטור, אלא מוכרת את התוכנה ואת הרעיון. קשה מאוד להסביר לאנשים שהעתקה היא עבירה!

ברשיון השימוש בתוכנה כתוב, שהחברה אינה מוכרת את התוכנה, אלא נותנת את זכות השימוש בה בתנאים מסוימים, אבל, התוכנה תישאר תמיד רכוש החברה. צריך לטפח את המודעות לעניין, בעיקר בקרב בני הנוער.
לנוכח אוזלת ידן של הרשויות, מפעילה האגודה הישראלית להגנה על יצירות מולטימדיה ולומדות חברות ומשרדי חקירה פרטיים, למשימות ה"שיטור".
כשנודע לי מסוכני המכירות בשטח על פעילות פירטית חשודה, אני שולח חוקרים פרטיים, כדי לאסוף עליה ראיות.
פעמים-שלוש בחודש מתבצעות פשיטות על חנויות שכנגדן נאספו ראיות וסחורה מוחרמת.
הפשיטות מתועדות בווידאו וסטילס, כראיה בבית המשפט.

ברשיון השימוש בתוכנה נאמר, שהחברה אינה מוכרת את התוכנה, אלא נותנת את זכות השימוש בה בתנאים מסוימים. אבל, התוכנה תישאר תמיד רכוש החברה.

להלן שני מקרים מייצגים, הממחישים את התופעה

■ הגיע מידע על חנות בגבעתיים שמוכרת חומר מזויף.
נשלחו לחנות חוקרים מחברת מודיעין אזרחי.
החוקרים רכשו תקליטורים וצילמו במצלמה ניסתרת את ההתרחשות וכן את הסחורה.
בהמשך התברר, כי בביתו של אחד הבעלים נמצא הצורב שבאמצעותו הם צורבים את המשחקים.
בית המשפט נתן אישור לחיפוש בחנות, ובמהלכו נתגלו מאות דיסקטים מזויפים של חברות רבות, וכן מצבור גדול של דיסקים שלא נצרבו בישראל.
לאחר החיפוש בחנות, נעשתה פשיטה גם על ביתו של הבעלים, ובמהלכה התגלה הצורב בבית, בזמן עבודה.
בימים אלה הגיעה האגודה לפשרה עם בעל החנות, שבמסגרתה ישלם לחברות כמה עשרות אלפי שקלים.



אנו בודקים את יכולתו הכלכלית של הנתבע. אם הוא, מיוזמתו, בא ומציע פשרה, אז הולכים לקראתו.
ההליכים הללו הם די יקרים, כי צריך, בין השאר, להביא חוות דעת של מומחים בארה"ב.
אפשר ללכת בדרך הקשה ולדרוש ממנו סכום עצום שלא יוכל לעמוד בו, ואז או שישלם מרוב פחד, אך ייצא מהמשחק; או שיסגור את החנות וייעלם, ואז לא הרווחנו דבר.

צריך להבין, שהמטרה כאן כפולה: מחד גיסא, להרתיע את המזייף, ומאידך גיסא, לאפשר לו להמשיך לעבוד ולקנות סחורה מהחברות, ולא לגרום לו לצאת ממעגל העסקים על ידי פשיטת רגל.

■ הגיעו תלונות על אדם מסוים שבביתו בראשון לציון יש מעבדה לזיוף תקליטורים. מודיעין אזרחי עקב אחריו, והסתבר, שהוא עבד בשיטה מיוחדת: הוא היה מפיץ תקליטורים של אוספי משחקים, שבכל אחד מהם היו 16-8 משחקים שונים. את התקליטורים הוא היה מוכר לחנויות שונות ושם נמכר כל אוסף לצרכן ב-80-150 ש"ח. החוקרים הגיעו לחנות וביצעו רכישה. לאחר כמה ימים חזר אחד החוקרים לחנות וביקש לרכוש 50 תקליטורים. תוך כדי התדיינות עם המוכר על המחיר, הגיע הבחור מראשון וזיהה את החוקר כמישהו שעשה עימו עסקים בעבר.
החוקר המשיך לשחק את המשחק, והזייפן הוציא אותו מהחנות והראה כמויות אדירות של דיסקים מזויפים מוחבאים במכונית.
הזייפן הציע לחוקר את התקליטורים ב-35 ש"ח ליחידה והצהיר שהוא יכול לספק לו מספר רב מאוד של תקליטורים. המזייף אף התרברב לעיני המצלמה הנסתרת שתיעדה את כל ההתרחשות, כי הוא "עושה הרבה כסף" מהעסק.

נגד החנות ונגד המזייף מתנהלות תביעות אזרחיות ופליליות.

"המטרה - להפוך את המקרים האלה לתקדימיים, כי זה תיק שבגינו אדם צריך להיכנס לכלא, למען "יראו וייראו".

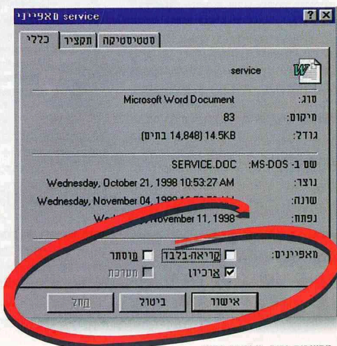
גיא גזית

קוראים יקרים,
לאחר היעדרות ממושכת, אנו גאים להשיב לירחון "מחשבים וכיף" את פינת הטיפים החודשיים, במתכונת מרועננת, שתעסוק במגוון נושאים, וברובה קשורה במערכת ההפעלה "חלונות".
אמנם כיום, ניתן להשיג בנקל את תוכנת "חלונות" 98 המעוברתת, אך הטיפים יעסקו, ברובם, ב"חלונות" 95, שעדיין נפוצה יותר בקרב ציבור משתמשי המחשב הישראליים.

טיפ

חבוי? לקריאה בלבד? או אולי ארכיון?

כדי לשנות את מאפייניו של קובץ מסוים (Attributes), נוכל בכל עת ומכל חלון, ללחוץ על הסמל (Icon) של הקובץ הרצוי, בעזרת כפתורו הימני של העכבר (או השמאלי, אצל מי שכיוון את מאפייני העכבר שלו כך שיתאים לאיטרים), ולבחור "מאפיינים" (Properties) מהתפריט שנפתח.
נבחר כעת בתווית "כללי" (General), ובתחתית החלון נראה 4 תיבות סימון (ל-V), שהן:
"קריאה בלבד" **(Read-Only)**, "ארכיון" **(Archive)**, "חבוי" **(Hidden)** ו"מערכת" **(System)**.
אפשרות זו מקבילה לפקודת ATTRIB מה-DOS, והיא מאפשרת את הגדרתם המדויקת של קבצים, לפי הצורך.
חשוב לזכור:
לא רצוי לשנות מאפיינים כך סתם, משום ששינוי הגדרתו של קובץ מסוים עלול לשבש את אופן פעולתו של הקובץ במערכת.

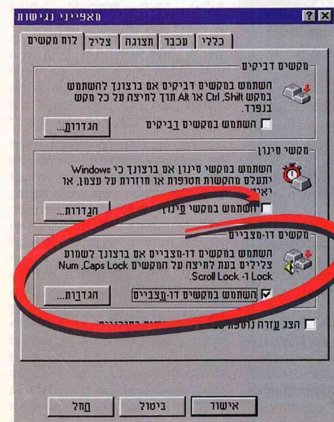


טיפ

CAPS LOCK משגע

אם יש לכם בעיה עם כפתור CAPS LOCK (המחליף בין אתיות קטנות וגדולות באנגלית), שעליו אתם כל הזמן לוחצים בטעות, והדבר מפריע לכם מאוד כשאתם מקלידים (בהנחה שאינכם מקלידים בשיטה עיוורת ורואים את התוצאות על המסך מיד), קיימת אפשרות להורות ל"חלונות" להשמיע צליל אזהרה, כאשר הכפתור לחוץ. כל שעלינו לעשות הוא -
להיכנס ל"לוח-הבקרה" (Control Panel);
לבחור ב"אפשרויות נגישות" (Accessibility Options);
לבחור בתווית "לוח מקשים" (Keyboard);
לסמן V בתיבה הקטנה שליד "השתמש במקשים דו-מצביים" (Use ToggleKeys); ולסיים בלחיצה על "אישור" (OK).

כעת, בכל פעם שנלחץ בטעות על CAPS LOCK (או גם NUM LOCK), יישמע צליל אזהרה.
במידה ואינכם שומעים דבר, בידקו את עוצמת השמע שלכם ואת הגדרת כרטיס הקול.

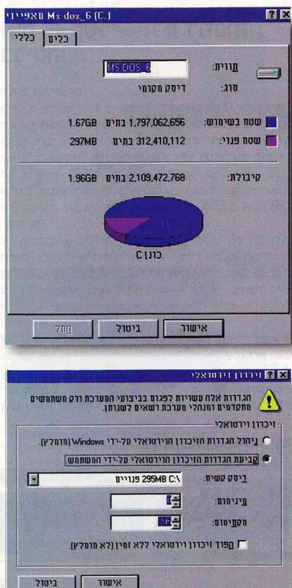


טיפ

הקובץ הדינמי של "חלונות"

מערכת "חלונות" מתוכננת כך שהיא מנצלת את הזיכרון, בצורה הטובה ביותר שהיא מסוגלת לה - גם הזיכרון הבסיסי, גם הזיכרון הגבוה והמורחב, וכמובן, זיכרון וירטואלי, על ידי ניצול המקום הפנוי שבכונן הקשיח.
השימוש בזיכרון זה, הנקרא: זיכרון "מטמון" (Cache), על ידי "חלונות" 95, מתבטא בכך שהמערכת יוצרת קובץ "תחלופה" (Swap File) שאת גודלו ניתן להגדיר כקבוע או כמשתנה, לפי המקום הפנוי.
משום כך, ניתן לומר על קובץ זה כי הוא דינמי - במידה ואנו מוסיפים נתונים לכונן הקשיח, או מוחקים ממנו נתונים, או אז משתנה גודלו של הקובץ.
בעצם, "חלונות" משתמשת בקובץ זה ברגע שכל ה-RAM (בסיסי ומורחב) מנוצל עד תום, ומשום כך מומלץ לשמור על מקום פנוי בכונן הקשיח, השווה בגודלו לכפליים זיכרון ה-RAM. הווה אומר, מינימום 64 מגה בכונן צריכים להישאר פנויים לניצולה של מערכת במחשב עם 32 מגה זיכרון.
אם פעולותיה של מערכת "חלונות" נראות איטיות למדי, זהו סימן כמעט ודאי שגם המקום הפנוי "נסתם" בנתונים, ועל כן, המערכת מתעכבת בניסיונות למציאת חלופות ואלטרנטיבות ומחיקתם והזזתם של הנתונים מזיכרון אחד למשנהו.
כדי לשנות הגדרות הכרוכות בקובץ "התחלופה", נלחץ על סמלו של הכונן הקשיח ונבדוק כמה מקום פנוי יש ברשותנו.

במידה ויש לנו מספר כוננים קשיחים (או שהכונן שלנו מחולק למחיצות שונות), רצוי מאוד שנרכז את המקום הפנוי בכונן אחד, על ידי העברת קבצים (רצוי קובצי נתונים ולא יישומים מותקנים, כיוון שהם עלולים לא לפעול) לכוננים האחרים. לאחר מכן, ניכנס ל"לוח הבקרה", לתוך "**מערכת**" **(System)**, נבחר בתווית "ביצועים" **(Performance)** ונלחץ על כפתור "זיכרון וירטואלי" **(Virtual Memory)**.
ברירת המחדל היא "ניהול הגדרות הזיכרון הוירטואלי על ידי Windows", אך ניתן לבחור באפשרות השנייה - "קביעת הגדרות הזיכרון הווירטואלי על ידי המשתמש", שאם נבחר בה, נוכל לראות כמה זיכרון פנוי ישנו באמת, שאותו נוכל לנצל כדי לקבוע את גודלו של קובץ ה"התחלפות".



טיפ

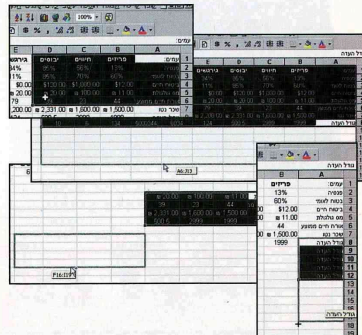
טיפ "אקסל" - ולא למכונות כביסה!

תאים מתחלפים

בגיליון אלקטרוני של "אקסל" 97', אם תרצו להזיז או לשכפל תא או קבוצת תאים המכילים נתונים ועיצובים מסוים מבלי לאבד דבר - תוכלו להשתמש בשיטת "גרור וזרוק" (Drag & Drop), כאשר כל שעליכם לעשות הוא לסמן את תחום התאים הנבחר (ע"י לחיצה על התא הקיצוני מכל פינה של התחום וגרירת הסמן הלחוץ, עד שהתחום הנבחר מושחר ואז לשחרר את כפתור העכבר) ולהביא את סמן העכבר אל גבול הקטע המסומן.

אז תשתנה צורתו של הסמן מסימן פלוס (+) לבן ורחב לחץ המוכר. לחיצה על העכבר וגרירה יעבירו את כל התחום המסומן לכל מקום אשר בו נעזוב את כפתור העכבר. באם נרצה להעתיק את התחום ולא רק להזיזו, נעשה זאת ע"י לחיצה סימולטנית על מקש CTRL שיגרום להופעתו של סימן פלוס (+) שחור קטנטן, מעל סמן העכבר.

אם ברצוננו לשכפל תאים לאורך שורה או עמודה, נביא את סמן העכבר אל הריבוע השחור שבפינת התא השמאלית התחתונה, עד שיהפוך לסימן פלוס שחור ודקיק, ואז נלחץ על כפתור העכבר ונגרור אופקית או אנכית. למחיקת תאים, נעשה את אותה הפעולה, אך נגרור בכיוון ההפוך ממה שעשינו קודם לכן.



טיפ

טיפ "וורד" - לעיבוד תמלילים ולא איבודם...

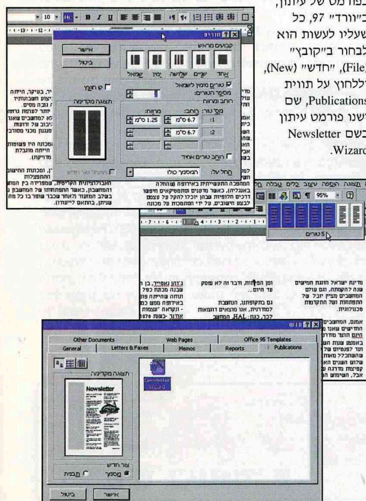
"המראה הז'ורנאליסטי"

אם ברשותכם מסמך "וורד" ארוך שהייתם מעוניינים לעצב אותו בעמודות, כמו בעיתון, תוכלו פשוט מאד לבחור בתפריט ה"עיצוב" (Format) ולבחור ב"טורים" (Columns) - בחרו את מספר העמודות שברצונכם ליצור ולחצו על "אישור" (OK).

תוכלו לשנות את מספר העמודות, או לחזור לעמודה אחת בכל אימת שתחפצו.

ניתן לבצע פעולה זו גם דרך כפתור "טורים" שנמצא בסרגל הכלים, אך דרכו ניתן ליצור אך ורק עד חמש עמודות (או שבע ב"וורד" 97).

ה"פטנט" הטוב ביותר עבור מי שמעוניין להדפיס מסמכים בפורמט של עיתון, ב"וורד" 97, כל שעליו לעשות הוא לבחור ב"קובץ" (File), "חדש" (New), וללחוץ על תווית Publications, שם ישנו פורמט עיתון בשם Newsletter Wizard.



פוקוס דיגיטלי

(חלק ג')

שלמה קופר mcooper@actcom.co.il.

החשיבות של מספר התמונות הניתנות לאחסון במצלמה, רבה מאוד, מאחר וברגע שמגיעים לגבול האחסון, אין ברירה אלא להפסיק לצלם, או לחילופין - למחוק תמונות שכבר ישנן, כדי ליצור מקום לתמונות החדשות.

אם בשתי הכתבות הקודמות שבסדרה על המצלמות הדיגיטליות התעמקנו במאפייני השוק של המצלמות ובתכונות שלהן, הרי שלא נותר עכשיו אלא לדבר על השלב האחרון בצילום, והוא:

אמצעי האחסון לתמונות והפלט.

כמות הזיכרון שתידרש לאחסון התמונות, תלויה במידת מה בשימוש שעושים במצלמה. אם רגילים "לחסל" בחופשה חמישה גלילים סטנדרטיים של פילם, הרי שכדאי שהמצלמה הדיגיטלית תאפשר לאחסן את אותו המספר של תמונות המצוי בחמשת הגלילים האלה.

מספר התמונות שאפשר לאחסן במצלמה, תלוי בכמה פקטורים שמשפיעים על אותו גבול עליון של אחסון התמונות. הבה נבחן אותם אחד לאחד.

א. אחסון קבוע/משתנה

המצלמות הטובות יותר משתמשות בסוגי זיכרון שניתן להחליפם. בדרך כלל, יהיה זה אחד מכרטיסי זיכרון הבזק שקיימים בשוק, לפעמים יהיו אלה כוננים קשיחים קטנים. במצלמות אלו ניתן להסיר את התקן-האחסון ולהחליפו באחר. הגבול העליון למספר התמונות שאפשר לאחסן במצלמות אלו, תלוי אך ורק במספר ההתקנים שהן מצוידות בהם.

מצלמות זולות יותר משתמשות לרוב בהתקני אחסון מקובעים, שאי אפשר להחליף אותם או להגדיל את כמות הזיכרון שלהם.



מצלמה בעלת התקן זיכרון מסוג כרטיס בזק. את הכרטיס ניתן להחליף בשעת הצורך בכרטיס אחר.

שיטת אחסון כזאת מפחיתה, באורח משמעותי, את מספר התמונות שניתן לתפוס לפני מחיקת תמונות אחרות, כדי לפנות מקום.

ב. דחיסה

רוב המצלמות הדיגיטליות המצויות בשוק, מאפשרות לבחור את רמת הדחיסה המופעלת על התמונות שנלקחות.

לדוגמה, אפשר לבחור אחת מבין שלוש-הדרגות:

Fine ,Basic, Normal (השמות של מצבי הדחיסה משתנים בדגמים השונים).

הדחיסה הבסיסית משתמשת ברמת הדחיסה הגבוהה ביותר. התמונה המתקבלת היא באיכות ירודה, אך היא צורכת מקום אחסון קטן.
הדחיסה הטובה משתמשת ברמת דחיסה נמוכה ומנפיקה תמונות באיכות גבוהה, אך הן גם צורכות מקום אחסון רב.
ישנן מצלמות שמאפשרות לבחור במצב שאינו דוחס את התמונות בכלל. במצב כזה, מתקבלת תמונה באיכות הגבוהה ביותר, אך אפשר לאחסן את מספר התמונות הקטן ביותר, בגלל קובצי התמונה הגדולים.

אפשרויות פלט

ברגע שהתמונות נמצאות כבר בכרטיס הזיכרון של המצלמה, הרי שהשלב הבא הוא הפלט. בקטגוריה זו ישנן כמה וכמה אפשרויות לפלט התמונות (למעט מחיקתן).

א. העברת תמונות למחשב

זיכרון-המצלמה הוא בסך הכול נקודות אחיזה זמניות לתמונות.
כדי שתוכלו לשחרר מקום בהתקן-הזיכרון, אפשר להעביר למחשב את התמונות שכבר תפסתם. שיטות העברת התמונות מהמצלמה למחשב, מגוונות מאוד.
בכמה מצלמות מחברים כבל בין המחשב למצלמה. הפרוצדורה הזאת היא איטית, בדרך כלל, ואינה מהנה.
מצלמות אחרות משתמשות בהתקן-עיגון שנמצא באופן קבוע במחשב, כך שכל שעליכם לעשות הוא להחליק את המצלמה לתוך התקן-העיגון שבמחשב, ואתם מוכנים לדרך.
ישנן מצלמות שמשתמשות בחיבור אלחוטי (אינפרא אדום);
ואילו המגמה האחרונה היא אחסון התמונות על מדיה נשלפת, שניתן להסירה מהמצלמה ולתקוע אותה מחדש בחריץ מתאים של המחשב.

ב. תצוגה טלוויזיונית

חלק מהמצלמות הדיגיטליות מתברכות במסוף פלט בצורת וידאו אנאלוגי (בשיטת PAL או NTSC), כך שניתן לחברן לכל טלוויזיה בעלת התקן-קלט סטנדרטי לווידאו. זוהי דרך נפלאה לחזות בתצוגה מוקדמת של התמונות או לחלוק אותן עם אחרים-אלבום תמונות על מסך הטלוויזיה.

הדחיסה הטובה משתמשת ברמת דחיסה נמוכה ומנפיקה תמונות באיכות גבוהה, אך הן גם צורכות מקום אחסון רב.

בכל אופן, זוהי, בדרך כלל, תועלת ארעית, מאחר וברגע שמוחקים את הזיכרון, כדי ליצור מקום לתפיסת תמונות חדשות, אי אפשר יותר להציג את התמונות הישנות על צג הטלוויזיה.

ג. הדפסה

ישנן מצלמות שמאפשרות לעקוף את כל ההליך של חיבור המצלמה למחשב. מצלמות אלו מסוגלות לעקוף את ההליך המסורבל קמעה, על ידי שליחת התמונות הישר למדפסת. בשיטה זו משתמשים במסך התצוגה המוקדמת של המצלמה, כדי לבחור בתמונות המבוקשות להדפסה.

מותרות

בנוסף לתכונות המצלמות שבהן דנו בקצרה, ישנן מספר תכונות שנחמד שהן קיימות, אם כי הן אינן הכרחיות. נכנה אותן: ***"אופציות המותרות".***

א. מצב צילום וידאו

חלק מהמצלמות הדיגיטליות יכולות לתפקד כמצלמות וידאו. כיוון שקובצי וידאו הם מאוד מאוד גדולים, מצלמות אלו חייבות להיות מחוברות למחשב בכבל מיוחד, תוך כדי הצילום. שימוש זה הוא נוח מאוד, בעיקר כאשר מדובר בוועידת וידאו.
מצלמות אחרות מאפשרות לצלם סרטון קצר, כאשר אינן מחוברות למחשב. הן תופסות סדרה של תמונות בעלות רזולוציה נמוכה מאוד ומאחסנות את התמונות שנתפסו בזיכרון. לאחר מכן, הן יתחילו להריץ את התמונות לפי סדר, החל מהמקום שבו החלה תפיסת התמונות. אפשרות זו מציעה גם דרך להעביר את הסרטון המצולם למחשב ולאחסנו כסרט בפורמט וידאו.

ב. תצוגה מוקדמת

במצלמות רבות מותקן כבר מסך וידאו קטן לצפייה מוקדמת בתמונות שנלקחו. מסך זה יכול לשמש למטרות רבות:
- לצפות בתמונה, לפני שמחליטים לתפוס אותה ולשמור אותה בזיכרון.
- לעבור על התמונות שכבר נתפסו, והן שמורות בזיכרון-המצלמה. אם אתם זקוקים בדחיפות
- למקום בזיכרון, תוכלו לבחור בתמונה שאתם רוצים להסיר ולמחוק אותה.
- לבחור את התמונה להדפסה, כאשר עוקפים את פרוצדורת העברת הנתונים למחשב.

מסכי תצוגה מקדימה משתמשים בטכנולוגיה LCD (Liquid-Crystal Displays). גודל המסך מצוין באינצ'ים, והמידה שלו נמדדת באותה שיטה של מדידת גודל מסכיהם של מכשירי הטלוויזיה, המבוססת על מדידה אלכסונית. הגדלים הנפוצים משתנים ממסך, שהוא קטן משני אינץ', ועד למסכים שעוברים במקצת את שלושת האינצ'ים. חלק מהמסכים מאפשרים לצפות ברגע נתון בתמונה בודדת אחת, בעוד שמסכים יותר משוכללים יאפשרו צפייה בקבוצה של תמונות בו-זמנית, כך שזה מקל על איתור תמונה כלשהי בשעת הצורך.


מסכי LCD לתצוגה מוקדמת, מאפשרים להציץ בתמונה שבזה הרגע נלקחה או לסקור תמונות שמאוחסנות כבר בזיכרון.

צגי LCD במצלמה מנוצלים, בדרך כלל, לתצוגה מוקדמת של תמונות. בהקשר זה הם פועלים כהתקן-פלט. בכל אופן, ישנן מצלמות שמנצלות את הצג לתפקיד כפול, על ידי הפיכתן להתקן קלט רגיש למגע. כך ניתן לבחור בין תפריטים שונים על צג המצלמה או אפילו בעט מיוחד, כדי לכתוב על התמונות. מסך התצוגה המוקדמת הופך, אם כן, לממשק עבור מחשב מבוסס-עט.



מצלמת Nikon CoolPix 300 *מאפשרת להוסיף כתוביות לתמונות על צג המצלמה, באמצעות עט מיוחד.*

ד. הוספת קול

ישנן מצלמות שכוללות מיקרופונים שמאפשרים להקליט קול לתוך המצלמה. זוהי אפשרות נחמדה כשרוצים לשמור הערות לגבי התמונה. ההקלטות שנעשות, נשמרות כקובצי סאונד שמאוחר יותר ניתנים להעברה למחשב ולעריכה עליו.


מצלמת Nikon CoolPix 300 מכילה את אופציית הוספת הסאונד.

טור אישי

מי מפחד מהמחשב?

חגית נבון

הטור הזה מיועד לכל אלה שתמיד "מקבלים על הראש" ברגע שהם רק חושבים לגעת במחשב. אם אתה/את מאלה שמעירים, כועסים או אפילו צועקים עלינו, אז תעשו טובה ודלגו לכתבה אחרת.

בכל בית ישנם לפחות 2 אנשים שלא מסתדרים כל כך עם המכשירים הדורשים חוש טכני, התמצאות קלה בחשמל.
ולמה אני מתכוונת?
אנו אלה שכשצריך לתכנת את הווידאו שיקליט תכנית, תמיד זה לא מסתדר או מקליט את התכנית בערוץ האחר.
אנו אלה שכשרוצים לחפש תחנה ברדיו, תמיד הכול מסתבך, עד שהיושבים ברכב מאחור כבר מוותרים ועוברים לשירה בציבור.
אנו אלה שעם כל הרצון הטוב להכין עוגה לשבת, אצלם המערבל לא עובד, כי פשוט שכחנו לחבר אותו לשקע.
אנו אלה שאם מראים לנו מוצר חשמלי, נכנסים לחרדה ומתחילים לאבד שליטה.
אנו אלה שכשמתקלקל מוצר חשמלי בבית, ישר מסתכלים עלינו בעיניים ושואלים: "נו, אז מה עשית הפעם?"

ובכן, גם אנו רוצים להרגיש חלק מהמאה הבאה ולהתמצא בדבר שקיים בכל בית והוא - המחשב (למרות שהיינו מעדיפים מחשב שלא מחובר לחשמל) .
תסכימו אתי, שזה כל כך מעליב לשבת ליד האח הקטן שמנסה להסביר (אולי מאה פעמים) איך לשמור את הקובץ על דיסקט, איך לשוטט באתרי האינטרנט או איך להעלות תוכנה וכו', ואני, "האחות הגדולה", יושבת לידו, חסרת אונים, ומעמידה פנים שהכול מובן.

כיוון שאני מסוג האנשים האלה, החלטתי לעשות מעשה - פשוט ללמוד בכוחות עצמי, תוך כדי ניסוי וטעייה. כינסתי את כל בני הבית והבהרתי להם כי למרות ידיי השמאליות, אין בכוונתי לוותר על המחשב, וכי עליהם לצפות לתקלות ולבעיות בזמן הקרוב.
בני הבית הביטו בי ברחמים, גלגלו עיניהם לשמים והמשיכו בעיסוקיהם.

אני התיישבתי ליד המחשב והתחלתי לטייל לי בין חלונותיו. כתבתי מכתב לאחותי באוסטרליה (שהגיע לאפריקה בטעות), התקנתי את התוכנה החדשה כמאה פעמים (עד שסוף סוף הצלחתי לשחק בה), ציירתי, קשקשתי, נכנסתי לאינטרנט במטרה לחפש חומר על בעלי חיים (והגעתי לאתרים מוזרים), ניסיתי וניסיתי, עד שהמחשב פשוט הרים ידיים ונפל שדוד.
אמנם, למחרת הבהילו אותו לחדר מיון והרופאים אמרו שאם היו נותנים לי עוד דקה להשתמש בו, לא היה את מה להציל, אבל, אני חייכתי לעצמי בשקט, והרגשת ניצחון אפפה אותי. הנה ניצחתי גם אותו, את הדבר שמוביל אותנו לשנת 2000. גם המחשב יכול ליפול ולא לתפקד.

אחרית דבר,
לאחר הרבה ניסיונות וטעויות, לאחר המון צעקות ומלחמות עם בני הבית, התחלתי להבין ולהתמצא במחשב, ומיד כשהתלוננו, שלפתי את הסיסמה הידועה:
"מי שלא טועה לא עובד".
כיום, כשאחי פונה אליי בשאלה שקשורה למחשב, אני מסתירה חיוך, בולעת את המחשבות המקניטות, מגייסת סבלנות ומסבירה.



"מתיחת פנים" לכונן ה-CD

*כאשר הוצג התקן הראשון ל-D.V.D במשך שנת **1996**, לאחר תקופת חיים בת **10** שנים, אשר בה קיבולת המידע של הכוננים הקשיחים עלתה במאות אחוזים, קיבלו לבסוף כונני הסי.די רום את מתיחת הפנים שהיו כל-כך זקוקים לה, בדי לקחת אותנו למאה הבאה של התקני אחסון המידע.*

שלמה קופר



הדיסק האופטי חולל שינויים ומהפכות בכל הקשור לתעשיות הבידור והמחשוב. הדיסק האפור המסתובב הפך את החזון למציאות, כאשר איפשר לאגור בתוכו כמויות עצומות של מידע. הכול ניתן למצוא בתוכו: מוסיקה, סרטים, מאגרי מידע ומה לא.

טכנולוגיית האחסון החדשה - DVD - שבראשונה עמדה עבור Digital Video Disk ולאחר מכן עבור Digital Versatile Disk, הייתה בשלבי פיתוח במשך זמן רב. אך לבסוף זה הגיע אלינו, וניתן לצפות כי במשך הזמן, טכנולוגיה זו גם תחליף את כונני הסי.די.רום הישנים.

לאחר הכרזת התקן הרשמי של ה-DVD, אחזה התרגשות רבה, בעיקר את חברות הסרטים. הללו ראו ב-DVD פריצת דרך חדשה בדרבון שוק הווידאו ובהזרקת מרץ חדש לו, על ידי הפקת תמונות וסאונד באיכות מעולה על דיסק אופטי שעלותו נמוכה משמעותית מקלטת ה-VHS המסורתית.

שלושת הדברים המלהיבים ביותר שה-DVD מציע הם:
קיבולת גבוהה, יכולת פעולה הדדית ותאימות לאחור.



כונן DVD-ROM מחברת "JVC" דגם XV-1000BK

דיסק DVD מהדור הראשון יכול לאגור כמות מידע של 4.7GB, שווה ערך לשבעה תקליטוני Cd-Rom.

הקיבולת הגבוהה תהווה יתרון מידי לכר אפליקציות נרחב, כגון:
תכניות מיפוי ושרטוט, בסיסי נתונים של מספרי טלפון, ובעיקר, משחקים שונים, שכיום הם משתרעים, בדרך-כלל, על יותר מדיסק אחד.
למשל:
רב המכר של מיקרוסופט - האנכרטא - משתרע על פני שני דיסקים. כמו כן, כל הזמן עולה מספר המשחקים שדרושים להם חמישה חלקים ויותר.
בראש ובראשונה יפתור ה-DVD את הבעיה הזו.

כמו כן, ישנה ה-DVD גם את מגוון התכנים שהמפתחים יכולים לפתח ולהעביר. עד היום, אפליקציות, כותרים לימודיים ומשחקים לא יכלו להציע לנו כמויות גדולות של סרטוני וידאו, כיוון שלכך נדרש מרחב אחסון רב. לעומת זאת, ה-DVD יכול להכיל יותר משעתיים של וידאו (בתנועה מלאה וחלקה ובאיכות מצוינת), ערוצי נתונים נוספים וצליל סאונד מקיף.

יתר על כן, תבנית הנתונים וטכנולוגיית הלייזר שבה משתמשים כונני PC ותוכנות עבור ה-DVD-ROM (DVD-Read-Only Memory), יהיו זהות גם עבור כונני DVD וכותרים שיימכרו בזירת האלקטרוניקה הביתית. כתוצאה מכך, סרטים על תקליטוני DVD ירוצו גם על הטלוויזיה וגם על המחשב האישי.
ה-DVD משתמש בטכנולוגיית דחיסת הווידאו - MPEG2 (אותה שיטה שתנוצל בעתיד בטלוויזיות הדיגיטליות, בלוויינים, ובתמסורת הכבלים) - כך שזה לגמרי אפשרי להתאים סרט באורך מלא על צד אחד של דיסק DVD.

בכל אופן, בעוד שה-DVD-VIDEO מושך כרגע את רוב תשומת הלב והכותרות, הרי שה-DVD-ROM יהיה חשוב יותר למשך זמן רב. בשנים הבאות, יימכרו מחשבים מבוססים על כונני DVD, בצורה מהירה יותר מאשר מכשירי DVD-VIDEO, בפרופורציה של 5:1, לפחות. יחד עם ההתלהבות של תעשיית המחשבים בכלל ושל יצרני כונני ה- CD-ROM בפרט, ניתן לצפות, שעד סוף העשור יהיו יותר כונני DVD-ROM מאשר כונני CD-ROM.

הצורך בקיבולת גבוהה יותר בעולם המחשבים ברור כשמש לכל מי שרכש משחקים רבי תקליטוני CD או חבילות תוכנה. התוכנות כיום דורשות יותר ויותר מקום אחסון, וללא אפשרות לספק צורך זה, הסיכוי לחזור לימים שבהם תוכנות התפרשו על שלל דיסקטים - ימים שכנראה עברו להם מן העולם - כאשר כונני הסי.די.רום הראשונים הגיחו לאוויר העולם, קרובים מתמיד. מאחר וקיבולת הדיסק היא גם אחד מגורמי הצמצום הגדולים שחלים על איכות התמונות והסאונד בכותרי המשחקים והמולטימדיה, הרי שגידול הקיבולת מורה גם על יותר ויותר תמונות וצלילים באיכות גבוהה יותר.

בעיות בהגדרת הספציפיקציה

כאשר חברות סוני ופיליפס חברו יחדיו כדי לפתח את כונן ה-CD, היו אז שתי חברות בלבד שדיברו בראש ובראשונה על תחליף ל- LP. החלטות לגבי אופן עבודתה של המערכת היו נחלתם הכמעט בלעדית של מהנדסי שתי החברות, והפיתוח עבר בצורה חלקה.
הגדרות המפרט עבור יורשו של ה-CD נעשו לגמרי בצורה שונה - הרבה ויכוחים, בלבולים, קנוניות מאחורי הפרגוד, דו-פרצופיות ודגילה בהשקפה שלפיה כל האמצעים כשרים למען השמירה על השליטה.

חלום הבלהות החל כאשר חברת טושיבה ויצרנית הסרטים Time/Warner מצד אחד, והחברות סוני ופיליפס מהצד השני, הציעו שני פורמטים לפיתוח הדיסק, המנוגדים אחד לשני בתכלית, מבחינת הרעיון.

ספציפיקציה אחת ל-DVD יצאה לבסוף משני הצדדים "הלוחמים", לאחר לחץ כבד מצד תעשיית המחשבים. הלחץ בא מכיוונן של חברות ענק, כמו: מיקרוסופט, אינטל, אפל, ו- י.ב.מ. אלה הציבו בפני שני הצדדים אולטימטום פשוט - הציגו תקן אחיד, ומהר, או שאל תצפו לאיזושהי תמיכה מצד עולם המחשבים.
המפתחים העיקריים, 11 במספר, יצרו ברית התקשרותית לא נוחה תחת הכרזה - 'DVD - Alliance' - ממשיכים להתקוטט ולריב על כל פרט טכנולוגי שנכלל לבסוף בספציפיקציה הסופית.

הסיבה להמשך ההתקוטטויות הממושכות הייתה פשוטה בתכלית.
עבור כל פריט של טכנולוגיה אוריגינלית שנכנסת למכלול ה-DVD, צריך לשלם לחברה המפתחת אגרת רשיון לשימוש בטכנולוגיה.
עלות הרשיונות יכולה להסתכם בלא יותר מאשר סנטים אחדים ליחידה, אך כאשר אנו מדברים על שוק שימכור, לפי הצפי, מיליוני כוננים מדי שנה, כדאי להתאמץ קצת יותר ולהתווכח.

הפורמטים/ספציפיקציות

שלא כמו בכונני הסי.די., ישנם 5 סוגים של כונני DVD.
1. DVD-ROM - אמצעי לאחסון נתונים בקיבולת גבוהה.
2. DVD-VIDEO - אמצעי לאחסון דיגיטלי לתמונות בתנועה מלאה.
3. DVD-AUDIO - פורמט לאחסון נתוני אודיו בלבד - דומה ל-CD-AUDIO.
4. DVD-R - יכולת לצריבה חד-פעמית ולקריאה רב-פעמית - דומה ל-CD-R.
5. DVD-RAM - פורמט בעל יכולת כתיבה ומחיקה רב-פעמית.

יחד עם ההתלהבות של תעשיית המחשבים בכלל ושל יצרני כונני ה-CD בפרט, ניתן לצפות שעד סוף העשור יהיו יותר כונני ROM-DVD מאשר כונני CD-ROM.



עם אותם נתוני גודל של ה- CD הסטנדרטי, היינו: קוטר של 120 מ"מ ועובי של 1.2 מ"מ, DVD מספק את יכולת האחסון של עד GB17, עם יכולת העברת קצב נתונים שהיא גדולה מזו של הסי.די.רום, ה-DVD בא בארבע גרסאות אחסון:

1. DVD5 - משתמש בצד אחד של הדיסק ובשכבה אחת - מגיע עד ל- 4.7GB.
2. DVD9 - משתמש בצד אחד של הדיסק, בשתי שכבות אחסון - מגיע עד ל-8.5GB.
3. DVD10 - מאחסן כמות של 9.4 GB, משתמש בשני צדי הדיסק, בשכבת אחסון אחת.
4. DVD18 - מעלה את יכולת האחסון עד לכמות עצומה של 17GB, שני צדדים ושתי שכבות.

הרצון העז של תעשיית הסרטים ההוליוודית, לקבל פורמט דיגיטלי שעליו יוכלו להדפיס סרטים באורך מלא, תרם רבות להאצתו של פיתוח התקן הסטנדרטי. הצצה לדרישות שהציבה הוליווד תמחיש לנו טוב יותר לגבי הספציפיקציות הנדרשות מטכנולוגיה זו.

סרט קולנוע אופייני כיום, אינו נמשך יותר מ-135 דקות של צילום. בהתחשב בדחיסת הנתונים, הרי שאחסון סרט בעל תנועה מלאה יצרוך כ-3500kbps. נוסיף לכך אספקת ערוצי צליל סאונד, ונגלה כי אלה יזללו 384kbps נוספים.

עם מחשבה ניהולית נכונה, במטרה להגדיל את מכירות הסרטים על דיסקים, מפיצי הסרטים ידרשו מקום עבור 3 ערוצי סאונד נוספים, לטובת תרגומים בשפות זרות. ולבסוף, תעשיית הסרטים תזדקק עד ל-4 מסילות נוספות על הדיסק, כדי להשחיל כתוביות וכותרות בשפות נוספות - תוספת של עוד 10kbps.

סכמו את הדרישות שהזכרנו ברשימה לכל אורכה - וידאו דחוס בתנועה מלאה, ערוצי סאונד ואחסון כתוביות וכותרות - ותגלו עד מהרה שיידרש מקום של 4,692 קילובייט (כחצי מגהבייט) לכל שנייה לאורך 135 דקות הסרט.
הסיכום הסופי יביא אתכם לכמות המידע שיכולה לספק DVD במפרטו הראשוני.

ובכן, כעת צצה השאלה שכל בר דעת ישאל:
כיצד ניתן לדחוס כמות אדירה כזו של מידע על צד אחד של דיסק CD?

המפתח לפתרון החידה הוא **הלייזר**.
כיוון שכונן DVD-ROM משתמש בקרן לייזר בעלת גל קצר יותר מאשר אורך הגל בכונן CD-ROM סטנדרטי, הרי שבאפשרותו לקרוא שקעים קטנים יותר של מידע שנמצא על המסילה הספירלית שבדיסק.

תכונה מיוחדת זו מאפשרת לצופף את שקעי המידע על הדיסק, ובכך לדחוס עוד ועוד שקעים מעין אלה, על אותה פיסת שטח.

התכונה השנייה של דיסק DVD הוא **עובי השכבה שעליה מונחים שקעי המידע,** שמגיע למחצית מעובי השכבה על דיסק CD רגיל, ומאפשר ליצרנים לאחסן שתי שכבות מידע על פני שני הצדדים של דיסק DVD בעל עובי זהה לעוביו של דיסק CD (1.2 מ"מ).
תכנון כזה מעניק לנו 9.4GB מקום אחסון, אף על פי שצריך להפוך את הדיסק לצדו השני, כדי לאפשר גישה לנתונים המאוחסנים שם.

אך זה לא הכול.
מהנדסי כונן DVD מצאו דרך "לסחוט את ההדק" עד תומו ולאפשר לדחוס אף יותר מידע על כל אחד מצדי הדיסק. על ידי שימוש בשכבת זהב שקופה למחצה מעל לשכבת הכסף השקופה, ה-DVD יכול להחזיק שתי שכבות של מידע על כל אחד מצדדיו. הלייזר משתמש בקרן בכוח-הספק נמוך, כדי לקרוא את המידע שאצור על פני שכבת הזהב, ולאחר-מכן, על ידי תוספת כוח, הוא יכול לגשת ולקרוא את הנתונים מהשכבה התחתונה - שכבת הכסף.

שימוש בשיטה מעין זו, מניב תוצאות הנמוכות במקצת מאשר הכפלת יכולת האחסון של שכבה אחת. אבל, זו עדיין כמות מרשימה של 8.5GB על כל צד.

ולבסוף, זה מאפשר לאחד שתי שכבות כפולות על שני צדדיו של דיסק DVD, היוצרות כמות אחסון כבירה של 17 GB ("מגרד" את גבול ה-8 שעות של סרט).



כונן DVD-ROM מחברת "פיוניר" דגם DV-500



הצעות, הערות, הארות ומארות...

גיא גזית

ד"ר משה רוזנבלט
בני הקטן קנה את גליון 82 שראה באופן אקרעי בחנות.
אני מוכרח להגיד שהוקסמנו מהחוברת.
מילות שבח רבות מגיעות לכם על החוברת והן על התקליטור שעשוי לתלפיות.
תודה מראש
ד"ר משה רוזנבלט

מיכאל מת"א מבקש:
יש לי כמה בקשות לגבי ה-CD:
1) להוסיף קובצי MP3 לדיסק (והרבה) כי MP3 הוא "כבד" מדי בשביל הורדה מהבית, אבל כ- 99.9% הקוראים, לדעתי, מתעניינים בהם. (100% יחד איתי)
2)בגליון 78 מניתם 6 תוכנות להכנת MP3 - בבקשה, שימו אותן בדיסק הבא.
3)כמו שמישהו כבר כתב מזמן - משחקי DEMO לא מעניינים. לעומת זאת, תוכנות - יש להן תמיד שימוש.
אתם יכולים לוותר על מדור המשחקים לטובת מדור חדש - מדור ה-"MP3".

יואב
שלום, שמי יואב ורציתי להגיד לכם שיש לכם עיתון נהדר וגם הדיסק הולך ומשתפר מדי פעם. הייתי שמח אם הייתם שמים יותר דגש על האינטרנט כמו כן רציתי לשאול אם אתם צריכים כתב בנושא MP3 וכל הנושא ובקשה אחרונה האם תוכלו לדרג את האתר שלי שדווקא עכשיו מתחיל ללכת מצויין, באתר יש שירים בפורמט MP3 הן בעברית והן באנגלית
בתודה מראש יואב

יואב היקר!
לגביי שאלתך הראשונה, תוכל לשלוח לנו כתבת דוגמא עם פרטייך האישיים ואנו ניצור איתך קשר. לגביי בקשתך האחרונה - שכחת לציין את כתובת האתר, אך נשמח אם תשלח אותה שנית.

אסף בן 14 מרמלה שואל:
אני התקנתי במחשב שלי לפני חודש את התוכנה Norton Utilities 3 והיא הייתה תוכנה שפתרה לי הרבה עיות במחשב ועזרה לי מאוד. אך להפתעתי, לאחר כמה שבועות היא אמרה לי שאני צריך להפעיל את Norton Disk Doctor שזאת תוכנה שמטפלת בכונן הקשיח, הפעלתי את זה. ואחרי שהוא סיים אתחלתי את המחשב שלי. ונחש מה הוא עשה!
התוכנה הזאת הפכה את הכונן שלי לקיבולת של 212 מגה במקום שני כוננים של 2.5 גייגה, ומחק כמעט את כל המחשב והכניס את הקבצים שנותרו לספריות ממוספרות שהוא יצר, כמו: dir00001 , dir00002 ... ולא יכולתי להפעיל את המחשב, והייתי חייב לפרמט אותו!!!

עכשיו, לאחר שהמחשב מפורמט התקנתי את חלונות 95 וכשבדקתי כמה הקיבולת של המחשב שלי הוא הראה לי שיש לי רק 212 מגה!!! ניסיתי לסדר בהגדרות של המחשב וב-fdisk ,ולא הצלחתי...
בבקשה מכם, תשלחו לי בחזרה תשובה - מה אני צריך לעשות כדי להחזיר את הגודל האמיתי של הכונן הקשיח שלי.
תודה ולהתראות! (דרך אגב יש לכם אחלה עיתון!!)

שלום לך, אסף.
"טיפול" ביישומי "כלי מערכת" למיניהם, כשלא תמיד יודעים מה עושים, עלול להיות דבר מסוכן, כפי שחווית על בשרך... מאידך, גם מביני עניין ואנשי מחשבים מקצועיים נתקלים לא פעם בבעיות עם יישומים מסוג זה (ולכן, על אחת כמה וכמה מי שאינו מבין).
קשה לנו לומר לך כיצד לפתור את בעייתך, ואנו ממליצים כי תפנה למומחה - טכנאי מחשבים שעוסק ביישומים אלה. ייתכן ויהיה לו פתרון "קל" באופן יחסי, שיציל את הכונן הקשיח שלך.
בהצלחה!

אורן בר שואל:
האם תוכנת נטסקייפ קומיוניקטור שבתקליטור החודשי הוא בגרסה העברית?

אורן שלום,
לנטסקייפ **אין** גרסה עברית כלל, אולם היא תומכת בקריאת פונט עברי בהנחה שמתקינים פונט זה נכון.

בכדי לעשות זאת פשוט הורד את הגופנים העבריים מהרשת, התקן אותם ולפני שתכוון את השפה שהיא ברירת המחדל של נטסקייפ דאג להסיר את כל הפונטים מסוג Times New Roman לספרייה זמנית חלופית
בהצלחה!

טל שואל:
שלום, לאחרונה קיבלתי מכתב בדואר האלקטרוני שהיה כתוב בו משהו על פרסומת. בכל אופן זה היה מכתובת משונה ומסובכת עם הרבה אותיות ומספרים (בלי מלים). הנושא היה "נא להחזיר תשובה מהר" ולאחר מכן קיבלתי את המכתב שוב.
פתחתי אותו פעם אחת, האם יש אפשרות שזה יזיק למחשב?
האם יכול להיות שיש קשר בין מכתב זה להודעה על וירוס "פאנטום" שקיבלתי מאנטי וירוס שלי?

טל שלום,
בדרך כלל הודעות דואר אלקטרוני אינן מזיקות, אלא אם מצורף אליהן קובץ נגוע אפילו טקסט או מקרו. אולם תוכנות דואר מסוימות כמו התוכנה של נטסקייפ עלולות לקרוא מסמכים מצורפים גם בלי בקשת המשתמש (שלא כמו "יודורה"). אנטי וירוסים רבים כמו נורטון ואלישים מכסים גם את תחום קבלת הדואר האלקטרוני ומגינים על המשתמש מפני דואר נגוע.

משה שואל:
אני יודע שכבר עניתם על שאלה זו אך איני מוצא את התשובה בירחונים קודמים לכן אני נאלץ לשאול שנית. כיצד מסדרים את הבעייה בתקליטור כאשר מתקבלת הודעת השגיאה:
?RUN-TIME ERROR 6: OVERFLOW
אודה לכם אם תשיבו במהרה על שאלתי כח אני כבר רוצה להעלות את התקליטור.

משה היקר,
הבעייה פשוטה ביותר - על מנת להסדיר אותה כל שעליך לעשות הוא להוריד את רמת הצבעים שב"מאפייני התצוגה" מרמת צבע 32 סיביות לרמת צבע 24 סיביות ואפילו 16 סיביות.
אם אינך גרפיקאי או אנימטור שחייב לנצל את מלוא פוטנציאל הצבעים של המחשב לא תבחין כלל בשינוי וזה לא ישפיע על משחקים או תוכנות איתן עובד (זה רק יפנה יותר זכרון).

שחר רזניק מעיר:
בחודשים האחרונים הבחנתי בשיתוף הפעולה שבין "מחשבים וכיף" ל"אינטרנט זהב" שהוליך להיווצרותו של Homepage - מדור נפרד העוסק, על פי מיטב הבנתי, בפרסום ל"אינטרנט זהב".

אמנם, הכתבות שם אכן עוסקות בנושאים הקשורים באינטרנט, אך העורך הוא מנכ"ל השיווק של החברה, אשר משום מה מפרסם את שירותי החברה שלו.
אם עורך "מחשבים וכיף" היה זה המשבח את Homepage, הייתי מבין זאת, אך לתת לדובר חברה כלשהי במה כזאת, האין זה מוגזם?
כוונתי היא - כיצד ייתכן ש- 16 עמודים של "מחשבים וכיף" יהיו מלאים בלוגו ובצבעים של חברת "אינטרנט זהב" (מבלי להביא בחשבון פרסומות, כמובן)?
איני משלם כדי לקרוא פרסומות, שהן, כביכול, "חדשות" (ראו עמ' 14 ב-Homepage אשר מדווח בו על אינטרנט זהב בלבד). אני משלם כדי לקרוא פרסומים שיעזרו לי להחליט אילו תוכנות לרכוש.

אני רק מקווה שלא יתברר יום אחד שהייתה גם איזו עסקה עם חברת "קורל-דרו" (שבסקירת ספר ההדרכה צוין שהיא תוכנת הגרפיקה הטובה בעולם, בעוד שצריכה להופיע שם סקירה בלבד, מה גם שב-PC Magazine נכתב ש-PhotoShop 5 היא-היא התוכנה הטובה בעולם, וגם זאת לאחר 30 עמודים של בעד ונגד).

באותה מידה, ייתכן הדבר גם עם מיקרוסופט ישראל, כפי שמשתקף מהכתבה החיובית בת 4 העמודים, המהללת ומשבחת את "חלונות" 98, מבלי להזכיר, ולו במלה אחת את 3000 ה"באגים" שתוקנו בחלונות 95, ושמלכתחילה לא היה צריך להפיץ את הגרסה כפי שהיא...

ישנן אינספור דוגמאות של חוסר אובייקטיביות המשתקף בירחון "מחשבים וכיף" בחודשים האחרונים. אני מקווה שתשימו לב לכל אותם משפטים ספורים שעלולים לגרום לקוראים להסיק שהירחון אינו אובייקטיבי.

לשחר רזניק, שלום.
צר לנו כי כך אתה מבין את הדברים, אך בוא ונראה אם נוכל להבהיר בדיוק מה הן תלונותיך ומדוע הן שגויות.
המגזין Homepage הינו מידעון של חברת "אינטרנט זהב", המופץ כשירות חינם בין עשרות אלפי לקוחותיה.
את המידעון הזה מפיקה חברת "מחשבים וכיף", ומן הסתם משולבים בו פרסומים עצמיים של החברה.
אולם (וזהו "אולם" גדול מאוד) - מכאן ועד לחוסר אובייקטיביות ישנה כברת דרך ארוכה מאוד מאוד!
החדשות שהנך גורס כי הן פרסומות של החברה, אינן אלא תוצאות של תחקירים שעורכים אנשי מקצוע, ואמנם הן מרוכזות בתוך המידעון, כך שיכול להיות שנוצר רושם פרסומי. אך בהנחה שאילו המידעון לא היה קיים, תוכל להיות סמוך ובטוח כי הן היו מופיעות במקום אחר בעיתון, ואולי בריכוז קטן יותר.

לגבי הספר על קורל-דרו 8, שבתי ועיינתי בו, ולצערי, לא מצאתי באף מקום, כל הגדרה הגורסת כי זוהי תוכנת הגרפיקה הטובה ביותר, אלא שזוהי הגרסה המשוכללת ביותר של החברה - וזהו הבדל גדול למדי לעומת ההצהרה שכביכול פורסמה (לטענתך).

ובנושא "חלונות" ומוצריה של חברת מיקרוסופט - נכון, אלה מוצרים לא מושלמים הלוקים לעתים בחסר משווע (ואכן ציינו זאת לא אחת בכתבות שונות בעבר), אולם, יהיה זה טפשי למדי מצדנו לקטר על משהו שאי אפשר להסתדר בלעדיו (לפחות 90% מאוכלוסיית משתמשי המחשב שאינם מקצועיים וכן היישומים שברשותם, אינם יכולים לעבוד על UNIX או על מערכות הפעלה מתקדמות אחרות).
כעיתון אובייקטיבי, נוכל להזהיר את הציבור: "הישמרו ממערכות ההפעלה!!!", אולם, מה יוכלו מחשבים אישיים לבצע כיום, ללא "חלונות"? האם יישומי DOS? את מעבד התמלילים Einstein? משחקי מחשב ישנים שפועלים על 8 ביט בלבד?

אני מקווה כי הבנת את כוונתי ולא נפגעת, חלילה. וכפי שאובייקטיביות משתקפת במדור "משחכיף" בסקירת משחקים, כך היא גם משתקפת במדור הספרות, בחדשות, בכתבות-נושא ובסקירת האתרים, ואין מקום לשום תיאוריות קונספירציה שיוכיחו אחרת.

אנו מתנצלים מראש באם השמטנו חלק זה או אחר ממכתבך, שמפאת חוסר במקום נאלצנו לקצרו מעט.

מבצע מיוחד

הנחות ענקיות לכמות מוגבלת, עד גמר המלאי

יש לי סוד - אני לומד חשבון
התוכנה הראשונה ללימוד מתמטיקה נהנים מסיפורים ולומדים על מספרים לגילאי 4-7
199 ₪

לגעת בשמים
מסע מרתק במולטימדיה לחקר היקום לבני נוער, למבוגרים ולכל מי שמעוניין להרחיב ידיעותיו!
199 ₪

פותחים חשבון 2
אוסף התרגילים והבעיות המלא ללימוד חשבון אלפי תרגילים ומבחר משחקים לתרגול עצמי לגילאי 8-14
139 ₪

Go On Reading
חיזוק יכולת הקריאה וההבנה תרגול מימנויות הבנת הנשמע שיפור המבטא ועוד...
לגילאי 13-10
199 ₪

המקראה
ספריית איכות במולטימדיה לעידוד הקריאה ולטיפוח הבנת הנקרא לגילאי 9-13
199 ₪

איצטרובל
שתי ספריות העשרה נוספות מבית איצטרובל בנושא זהירות בדרכים ובנושא תקשורת לגילאי 5-12
55 ₪

הקמת המדינה
מאגר מידע במולטימדיה בנושא המדינה שבדרך והקמת המדינה לבני נוער ולמבוגרים
174 ₪

יחדיו
קורס מקיף ללימוד ערבית למתחילים לגילאי 12 ומעלה
195 ₪

Into Reading 3
לומדה מעוצבת להפליא מפתחת אסטרטגיות קריאה והבנת הנקרא במגביל לרכישת השפה האנגלית לגילאי 12 ומעלה
83 ₪

SideWinder
המכשיר האידיאלי לשליטה במשחקים
159 ₪

Visiolitec
המודם הקטן בעולם.
עובד גם ללא חיבור למחשב.
פקס, מודם ומשיבון במכשיר אחד
599 ₪

עומד בלחץ
מסע מולטימדיה מרתק אל עולם ההתבגרות עם השחקן שמואל וילוזיני בתפקיד וילו לבני נוער
69 ₪

מבט למדע 2 או 4
צעדים ראשונים בעולם המדע
2 - עולם הצמחים והסלעים
4 - תעשייה,שמים אקולוגיה ותזונה
139 ₪

להזמנות: "מחשבים וכיף" טל: 08-9364994 פקס: 08-9364786

רוצה לדבר על זה?

מבצע בלעדי לגולשי "אינטרנט זהב"

עשה מנוי שנתי ל- משבים ירחון המחשבים לנוער ולמשפחה
ב-299 ש"ח בלבד [כולל 12 גליונות ו - 12 תקליטורים]

קבל אריקסון DH-318VI עם קו סלקום [כולל מקודד הקול המהפכני-EFRC]
ב-88 ש"ח!

האריזה כוללת:
- טלפון סלולרי חדיש
- מטען שולחני מהיר עם וסת טעינה
- סוללה ניקל-מטל עבה מקורית ללא צורך בפריקה
- אנטנה גמישה ומקוצרת
- תופסן חגורה
- נרתיק עור מהודר

הנ"ל עם רכישת חבילת שרותים מתקדמים הכוללת: שיחת ועידה לשנתיים, משיבון סלולרי פלוס ללא הגבלת זמן, מספר מאסטר לשנתיים וסלקום טקסט ל - 9 חודשים, בשווי 27 ש"ח בחודש.

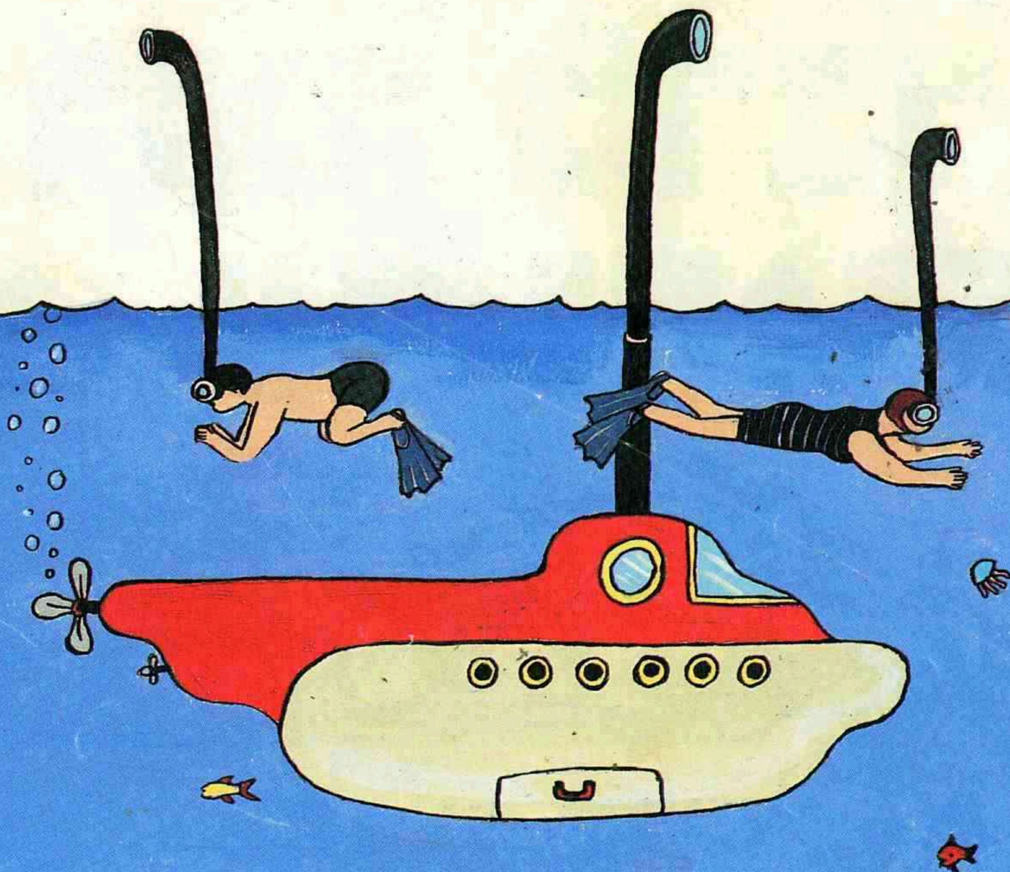
להצטרפות חייג 08-9364994

מיני ליין תקשורת
ERICSSON
יבואן ומשווק מורשה סלקום Cellcom

קח עוד סלקום ותתחיל להרויח
כי התקשורת בין שני "סלקומים" הינה החסכונית ביותר!

המלאי מוגבל. החברה רשאית להפסיק את המבצע בכל עת.

במבט ראשון, לרוב המחשבים ביצועים דומים !



אבל כשבודקים לעומק...

החלטת לקנות מחשב חדש? ברור לנו כי הוצאה כספית כזו דורשת בדיקה מעמיקה והשוואת נתונים. סיבוב מהיר בחנויות המחשבים יחזיר אותך לנקודת ההתחלה - בלבול. לרוב המחשבים היום נתונים דומים, לפחות כך זה נראה על פני השטח אבל כשבודקים לעומק, מתגלים ההבדלים האמיתיים!!!

היצרן

פאקרד בל - המחשב הביתי הנמכר ביותר בארה"ב. תמצא אותו בחנויות המחשבים הגדולות בכל העולם. חברת מחשבים אדירה, המשקיעה סכומי עתק בפיתוח הדור הבא של מחשבי העתיד. לעומתו תמצא בשוק מחשבים עם שמות מפוצצים שהומצאו במוחם היצירתי של יצרנים מקומיים המתהדרים בנתוני עיבוד ומיחשוב גבוהים, ללא כיסוי וניסיון.

תאימות חלקים

כחברת ענק שוקדת פאקרד בל על פיתוח מיכלולי המחשב אשר תוכננו לעבוד יחד כמכונה משומנת במליוני מחשבי פאקרד בל המשווקים בעולם. לתאימות זו חשיבות עליונה במהירות העיבוד ובאורך חיי המחשב. האלטרנטיבה היא מחשב המיוצר מאוסף מיקרי של רכיבים אשר התכונה המשותפת היא מחירם הזול במטרה להוזיל את עלותו הכוללת של המחשב.

שירות

בפאקרד בל קבעו מזמן כי השירות הינו חלק בלתי נפרד מאיכותו של המחשב. הסיוט של כל בעל מחשב הוא "הטיול" עם המחשב אל הטכנאי וחזרה. בפאקרד בל הטיפול במחשב יוכל להעשות אצלך בבית ללא צורך לטלטל את המחשב, דבר שאינו "מאריך את חייו".



האחריות ומי נותן אותה

חברת פאקרד בל אינה מיוצגת בישראל ע"י יבואן, החברה בחרה לפתוח בישראל סניף בבעלותה המלאה כמו בארצות רבות בעולם. צעד אסטרטגי חשוב זה נעשה על-מנת להעניק רמת שרות ואחריות גבוהים ביותר ובסטנדרטים מחמירים ביותר. האם תוכל להשוות רמת אחריות זו עם הרמה המספק היבואן או היצרן המקומי, שלרוב מתקשר עם טכנאים חיצוניים על-מנת לספק אחריות מינימלית.

מוכנות לעתיד

ישומי העתיד כבר בדרך. רכישת מחשב פאקרד בל מבטיחה לך שיתאימו למחשב שרכשת היום, בעוד במחשבים רבים אחרים תוכל להתעדכן רק אם תחליף אותם.

מסך ומערכות השמע

בחנויות הכל נראה ונשמע פנטסטי, אבל בדרך כלל ציוד נחות מתבלה מהר, איכותו של המסך מתדרדרת ורמת השמע והתמונה מאבדים מחדותם. מסכי פאקרד בל מבטיחים לך תמונה איכותית ורמת שמע מעולה גם בעוד שנים.
עכשיו כשאתה יודע יותר, בודאי תעדיף את מחשבי פאקרד בל כמו מיליוני האמריקאים שתודעת הצרכנות שלהם הינה הגבוהה בעולם. זו בדיוק הסיבה שכל אמריקאי שלישי מעדיף פאקרד בל.



Packard Bell™
מחשב המולטימידיה הטוב בעולם

להשיג ברשתות השיווק למחשבים ובחנויות המובחרות ♦ לקבלת פרטים על חנות הקרובה לביתך התקשר/י לטל': 03-5573065